La Revista de Juegos de Ordenador Nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 14 • ENERO • 1997
650 ptas.

Nueva imagen de tu revista

CONCURSO

Regalamos 10 juegos de "Diablo"



REVIEWS

Panzer Dragoon y Sega Rally: dos conversiones fantásticas

EN PIE DE GUERRA

Los juegos de estrategia ganan terreno

- Red Alert
- Warcraft II
- War Wind
- M.A.X.
- Deadlock
- Blood & Magic
- Fragile Allegiance

The Neverhood Chronicles

DreamWorks rompe moldes con su primer juego

Reportaje sobre la compañía de Spielberg, Katzenberg y Geffen

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Jose Manuel Franco, Jose Luis Coto
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG



Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich



Evolución

La evolución, el constante cambio, forma parte de una forma inherente de la propia esencia del ser humano, y por extensión, ampliando el punto de mira, del mismo universo. En esta visión darwiniana de las cosas, el estancamiento, el parón en la evolución equivale prácticamente a la extinción, y por eso, desde que en la Tierra se produjo el milagro de la vida, han sido miles las especies animales y vegetales que han desaparecido por falta de adaptación.

Nuestra revista, que metafóricamente podemos considerar como un ser vivo, debe regirse necesariamente por las leyes de selección natural, y por eso también precisa de transformaciones que la mantengan siempre dinámica. De ahí precisamante surge la motivación para haber emprendido un pequeño cambio en la imagen habitual de Computer Gaming World, una pequeña sorpresa que habréis descubierto ya incluso antes de leer estas líneas sólo con echar un vistazo a la portada de este mes, y que esperamos sinceramente sea de vuestro agrado.

Además, hemos alterado ligeramente la disposición habitual de nuestras secciones, de forma tal que los juegos de estrategia ocupan en orden el segundo lugar después de los títulos de aventura y rol. Esto, lejos de poder pasar por un capricho pasajero, responde a una realidad cada vez más constatable dentro del mundo de los juegos de ordenador: la estrategia, gracias a títulos tan significativos como Warcraft –en sus dos entregas– o Command & Conquer, se ha ganado a pulso una extensa legión de fanáticos que crece día a día.

Y hablando de cambios, evolución o lo que viene a ser lo mismo, innovación, no quiero dejar pasar por alto la primera incursión de DreamWorks, la compañía creada por Geffen, Katzenberg y el mago del cine Steven Spielberg, en el mercado del software lúdico. Este último, al que podemos considerar como el genuino "monstruo del entretenimiento" ha sido uno de los principales impulsores de "The Neverhood Chronicles", y su afamado olfato para cazar buenas ideas ha funcionado de nuevo. Aunque como todo en este mundo, el juego contará con detractores y defensores, a mi parecer se trata del título más original e innovador de los últimos años dentro del género de la aventura. Todo un refrescante placer hecho juego que además nos presenta a un nuevo y entrañable héroe: Klaymen, pura plastilina, todo corazón.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	1 CD
pasable	2 CD
bueno	3 CD
muy bueno	4 CD
imprescindible	5 CD

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada:

Una divertida aventura y un fantástico lugar creado por plastilina y listo para que lo exploremos es lo que nos ofrece el primer juego de DreamWorks, The Neverhood Chronicles, que ocupa este mes nuestra portada,


Larry 7


Red Alert


Sega Rally

REPORTAJE

AVENTURA/ROL

ESTRATEGIA

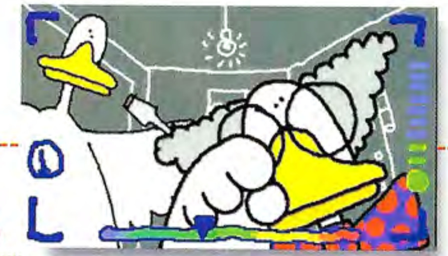
Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

secciones



Este mes te regalamos
LA LUZ DEL DRUIDA
Encontrarás las instrucciones del juego en la página 109.



Un pato todoterreno

Duck City es el título de un conjunto de juegos para niños que el ilustrador, autor y diseñador, Alan Snow, ha creado para entretener a los pequeños de la casa. Baloncesto, cocina para animales, peluquería de mascotas, una granja de babosas, un rally, y algunas otras sorpresas, aguardan en las sorprendentes calles de Duck City. Todos estos retos saldrán en un híbrido para PC y Macintosh, y puedes informarte con amplitud en la página de Internet duckcity.com



Novedades UBI Soft

Una nueva colección económica denominada Golden Collection II sale ya al mercado, incluyendo Transport Tycoon, F14 Fleet Defender, USS Ticonderoga, Fields of Glory, Rally 2, Al Unser, Accross the Rhine, Subwars, Steel Panthers y Warriors. Además, y siguiendo las nuevas tecnologías, Ubi ha desarrollado el juego POD para el nuevo procesador MMX de Intel, que incrementa las capacidades multimedia del equipo donde se instale. Esta versión de POD ofrece una calidad gráfica y sonora muy superior gracias a las prestaciones del MMX. Dentro de otra gama de productos, indicados para los más pequeños, Ubi lanza Payuta y el Dios de la Tempestad, un título que continúa las aventuras del simpático esquimal, y que el conocido presentador de televisión, Constantino Romero, narra con toda la profundidad de su voz.



Disney Interactive

A través de Buena Vista Home Entertainment, Disney distribuye dos nuevos productos de entretenimiento educativo para niños. El primero de ellos, llamado "Libro Animado Interactivo Pocahontas", convertirá al jugador en parte de la aventura de esta joven india; y el segundo, "Taller de Juegos de El Rey León", que ayuda a potenciar la memoria y la creatividad de los más jóvenes e incluye 6 vídeos musicales. Ambos títulos están disponibles para PC y Macintosh. Dentro de su línea de entretenimiento lúdico, se encuentran previstos para estas fechas "El Jorobado de Notre Dame", perteneciente a la Colección Gamebreak, y "Donald in Cold Shadow", de la Colección Juego de Acción. El PC es la plataforma elegida para estos últimos juegos.

Apartándose un poco de estas líneas, Buena Vista trae un CD-ROM interactivo cuyo protagonista, Alfredo Kraus, nos llevará al mundo de la Zarzuela y la Ópera, con fragmentos originales de varias obras, un karaoke y biografía del cantante universal.



Anime

Manga Video ha lanzado cinco nuevos títulos que los aficionados al dibujo animado japonés encontrarán disponibles en los establecimientos habituales. Se trata de Ghost in a Shell –un filme que según se dice en todo el mundo marca una nueva generación de anime–, Sailor Moon –la película de la serie de televisión–, Samurai Shodown –basada en un juego de consola–, Street Fighter II –inspirada en una recreativa y los juegos de ordenador y consola–, y The Art of Fighting –también creada a partir de un juego de lucha–.

Novedades Arcadia

Como parte de la serie VisualRoute, que incluye mapas de carreteras y callejeros de ciudades, Arcadia ha puesto a la venta Ciudades de España –Madrid, Barcelona, Sevilla y Valencia–, Carreteras de España, y Europa: Carreteras y Ciudades –con los callejeros de Londres, París, Berlín, Roma y Madrid–. Todos ellos incluyen los idiomas español, inglés, francés y alemán.

Para los niños, ha salido "El Jorobado de Notre Dame", de Víctor Hugo, que narra la historia de Quasimodo y Esmeralda en castellano. Este producto interactivo incluye, además del "cuento", diversos juegos. Este título funciona bajo Windows 3.1 y Windows 95.







Novedades Anaya Interactiva

Los nuevos títulos para todas las edades son Historia del Tiempo –con Stephen Hawking–, Guía de la Música Clásica, y cuatro diccionarios que abren la serie ¡Qué fácil es!, con inglés, francés, italiano y alemán. Para edades entre 3 y 10 años, dependiendo del producto, Anaya amplía varias de sus colecciones con los títulos Segundo Ciclo, Spiderman, Enciclopedia del Cuerpo Humano, Enciclopedia del Mundo Submarino, y Enciclopedia de los Dinosaurios. Casi todos ellos se presentan en un formato de CD híbrido para PC y Macintosh.

Útiles novedades

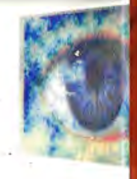


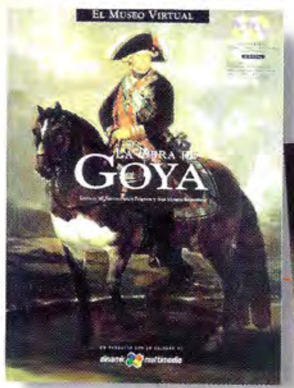
Cocktel Educative lanza su colección "Formación Multimedia". Se trata de una serie de tres programas autoinstructivos para efectuar un aprendizaje personal de forma rápida y sencilla en el manejo de Windows 95, Excel 95 (7) y Word 95 (7). Estos productos están dirigidos tanto a principiantes como a usuarios cotidianos de sus homónimos para un perfeccionamiento en el uso de los mismos. Con unas diez horas de formación interactiva cada producto, totalmente en castellano y a un precio de 5.990 pesetas, aparecen al mismo tiempo que "Print Artist", una aplicación –con igual precio–, destinada a la realización de tarjetas de visita, calendarios, y otros.

Funcional y digital



Arimax ha puesto en el mercado el joystick FireStorm Ultrastriker Game Stick, que con control analógico o digital, posee funciones de centrado automático y buscador de vistas. El cable mide 1,35 metros y se mantiene estable mediante un cómodo sistema de almohadillas. Se puede conectar a ordenadores de 386 en adelante. Además de este producto, Primax también lanza al mismo tiempo FireStorm Game Pad –un pad de sencillo diseño con botones de pulsación combinada–, FireStorm Game Stick –con disparo automático–, SoundStorm 3D Subwoofer –dispositivo que refuerza los bajos cuando se conecta a unos altavoces–, y PMPO 300 Watt –unos potentes altavoces que harán temblar la casa con el sonido de tus juegos favoritos–.







Un merecido homenaje

Más de 250 años después del nacimiento de Francisco de Goya y Lucientes, su vida y obra se han convertido en objeto del segundo volumen de la serie "El Museo Virtual", que Dinamic Multimedia comenzó con La Obra de Velázquez. Este CD-ROM interactivo incluye más de 600 fotografías, 1 hora de locución, 50 minutos de música de la época del pintor, más de 500 páginas de texto y 1500 conexiones hipertexto, todo ello para facilitar la exploración de La Obra de Goya. Su precio es de 4.950 pesetas.

Juegos para todos los gustos

Digital Dreams Multimedia lanza a quioscos un suculento paquete que incluye, al precio de 2.995 pesetas, Soccer 96 –un entretenido juego de fútbol en 2D–, Delvion –un arcade clásico que traerá muchos recuerdos a los nostálgicos de títulos como R-Type–, Rol Crusaders –el juego de rol que fue punta de lanza de esta compañía cuando empezó–, Chess Housers –un entretenido juego de plataformas con las piezas del ajedrez en busca del rey perdido–, y PC Rally –carreras deportivas en circuitos 2D–. Una compilación interesante y asequible.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Actua Golf — Gremlin	03/97
Cavewars — Avalon Hill	04/97
Cloak the Naked Mine — Sierra	03/97
Dark Reign — Activision	02/97
Die Hard Trilogy — Fox	03/97
MDK — Interplay	03/97
Of Light and Darkness — Interplay	04/97
Pinball Timebomb — Empire	03/97
SSN — Simon & Schuster	02/97
Test Drive Off-Road — Accolade	02/97

Teletipo

Virgin IE ha decidido, dentro del marco de su campaña de Navidad, bajar el precio de Z de 6.500 a 5.500 pesetas.

OLR ha preparado una serie de utilidades denominada Net Fun! que ofrecerán un aspecto más amigable a los navegadores de Internet

MediaLabs ha puesto en funcionamiento la primera aventura gráfica que se juega a través de Internet. La dirección es cutty.varma.es

Lands of Lore II: Guardians of Destiny, ha visto pospuesto su lanzamiento hasta el último trimestre del año 97.

Direcciones de Internet en castellano pertenecientes a distribuidoras de software:

www.friendware-europe.com
www.tecknoland.es/erbe/
www.ubisoft.com


Debes luchar por defender el bien y
restablecer al legítimo rey en el trono...


ERBE


the Neverhood™





Me encuentro atascado en una de las fases de Alien Odyssey, en el Centro de Comunicaciones, donde hay dos puertas que no puedo abrir. Una se encuentra en una sala muy grande con pasillos colgantes, en concreto en el de abajo: a la derecha hay un túnel y a la izquierda la puerta en cuestión. La otra puerta es una especie de cortina azul que me impide el paso desde un túnel grande en donde acabo de matar a un robot.

Javier Caballero
Antequera (Málaga)

Como sabes, Alien Odyssey es un juego muy complicado cuando se trata de situar a una persona dentro del laberinto que supone moverse a través de las instalaciones alienígenas. En cuanto a la primera puerta, suponemos que se trata de aquella que se abre mediante una terminal que se encuentra algunas estancias más profunda, después de haber dejado atrás los pasillos colgantes, en uno de los ordenadores que se encuentran alrededor de la sala donde está situada la lente. En cuanto a la segunda puerta, verás que delante de la cortina azul, hay unos cuantos ordenadores. Cuando activas cualquiera de ellos, hay un tiempo en el que el ordenador permanece encendido y luego se apaga. Verás: tendrás que ser lo suficientemente rápido activando ordenadores como para que antes que se apague el primero que encendiste, coincidan los tres. Esa es la llave que abrirá la cortina de luz que te impide seguir jugando.

Estimados amigos de C.G.W.: en el juego Full Throttle ¿cómo puedo conseguir las horquillas para reparar la moto y burlar al perro para terminar de arreglarla y poder marcharme?

Miguel Alonso
Vitoria (Álava)

Conseguirás las horquillas en el cementerio de automóviles (arriba a la izquierda). Usa el cerrojo en la puerta y ayúdate de la cadena para trepar por la tapia. Una vez dentro, encontrarás las horquillas en un montón de basura. Para deshacerte del perro, vuelve a la parte superior del muro y baja hacia la derecha. Deja allí el trozo de carne dentro de uno coche y vuelve al muro. Ve de nuevo a la derecha hasta la cabina de control y acciona el imán para elevar el coche que se mueve: dentro está el molesto perro. ¡Ya puedes coger la horquilla!

En "La Daga de Amón Ra", me persigue un asesino por el museo y sólo dispongo de una silla que supongo sirve para poder abrir la claraboya que se encuentra sobre la puerta, pero no se qué hacer más.

Carla
Avilés

Supongo que habrás usado el alambre en los tiradores de la puerta. Tendrás que ir a la sala de armaduras y continuar la Norte de la misma. En éste pasillo, utiliza la silla de la izquierda sobre la puerta. Sube sobre ella y abre el tragaluz que hay sobre la puerta. Continúa por el pasillo y ve a la sala de los sarcófagos para esconderte en el de la izquierda. Cuando el asesino haya abandonado la sala, regresa al pasillo y entra por la puerta, que ahora está derribada. En esta sala, empuja la caja y corta el cable con los alicates, en la columna. Empuja la caja de la derecha y entra en la nueva habitación. Es un ascensor cuya palanca debes bajar.

Estimados amigos de Computer Gaming World. Mi nombre es Carlos y me gustaría saber vuestra opinión sobre alguna avntura gráfica que pueda comprarme, ya que se aproximan las Navidades y por esas fechas me permito algún capricho. ¿Podríais aconsejarme sobre cuál puedo comprar?

Carlos Canal
Algeciras (Cádiz)

Has elegido buenas fechas para hacer tus compras, ya que en ésta época del año, las compañías suelen lanzar sus productos estrella. En cuanto a las aventuras gráficas, si quieres algo divertido y desconcertante en tono de dibujos animados, Toonstruck es la adecuada. En el campo de la ciencia ficción, Rama seguro que satisface tus esperanzas, ya que es una verdadera obra de arte en este campo. Lighthouse es un prodigio de animación y rarezas. ¡En fin! Son tantas que podría llenar un pliego entero pero esta es mi opinión... siempre discutible sin duda alguna.

¡Hola amigos! No puedo avanzar en The Dig. Me encuentro en la sala subterránea, con las puertas cerradas y Brink muerto. He recogido todos los utensilios posibles, tanto en el exterior como en el interior, pero no soy capaz de encontrar la combinación adecuada para abrir las puertas.

Jaume Ribes
Manresa (Cataluña)

Para resolver este problema, examina la vara que tiene las formas geométricas. Cada una está coloreada y esos colores son la combinación que abre una de las puertas que hay en Nexus.

El culpable de la presente carta es "Gobliins 2". No puedo superar la pantalla del baloncestista, ya que niño coge la pelota y no ha forma de quitársela. ¿Qué debo hacer para lograrlo?

Jose Luis Bellido
Málaga.

Situado en la pantalla en cuestión, y la pelota en poder del muchacho, éste se dirigirá a la ventana de la casa. Debes hacer que Win entre en la casa por la puerta. El chico pequeño desaparecerá y volverá a aparecer por la puerta que está en la parte inferior de la derecha. Mientras acontece esta breve aparición, Fin deberá irse a través de la puerta que está en la puerta superior derecha para, así, aparecer por detrás del chico, cogerle y arrebatar la pelota de sus manos. Fin tendrá que darle la pelota al jugador, que tirará a canasta.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



Discworld 2: Missing Presumed!?



Pocas secuelas se esperan tanto como ha sucedido con este título, que aún tardará un tiempo en llegar en castellano a nuestro país..



Discworld 2: Missing Presumed!?

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

¡Quiero morir!

El sorprendente mundo de Terry Pratchett cobra vida de nuevo en el ordenador como nunca lo había hecho antes. La Muerte se ha ido de vacaciones. Sí, sí, con todos los enormes problemas que eso conlleva: nadie se muere.

El incompetente Rincewind tendrá que resolver una compleja y profunda trama en la que tanto él como varias docenas de nuevos personajes, pondrán incontables notas del particular humor de Pratchett. Situaciones ridículas y puzzles absurdos afianzan esta comedia sobre una increíble historia que se desarrolla sobre paisajes animados en alta resolución.

Han sido necesarias más de 35.000 secuencias de animación dibujadas totalmente a mano para generar el movimiento de los personajes del juego, que a pantalla completa, ofrece al jugador/espectador una interminable lista de efectos cinemáticos.







Space Jam

Acompañado por los personajes de la Warner, Michael Jordan, la superestrella del baloncesto, toma parte en este juego licenciado del filme que lleva el mismo nombre y que se estrenará el mes que viene en España.

Space Jam

Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia

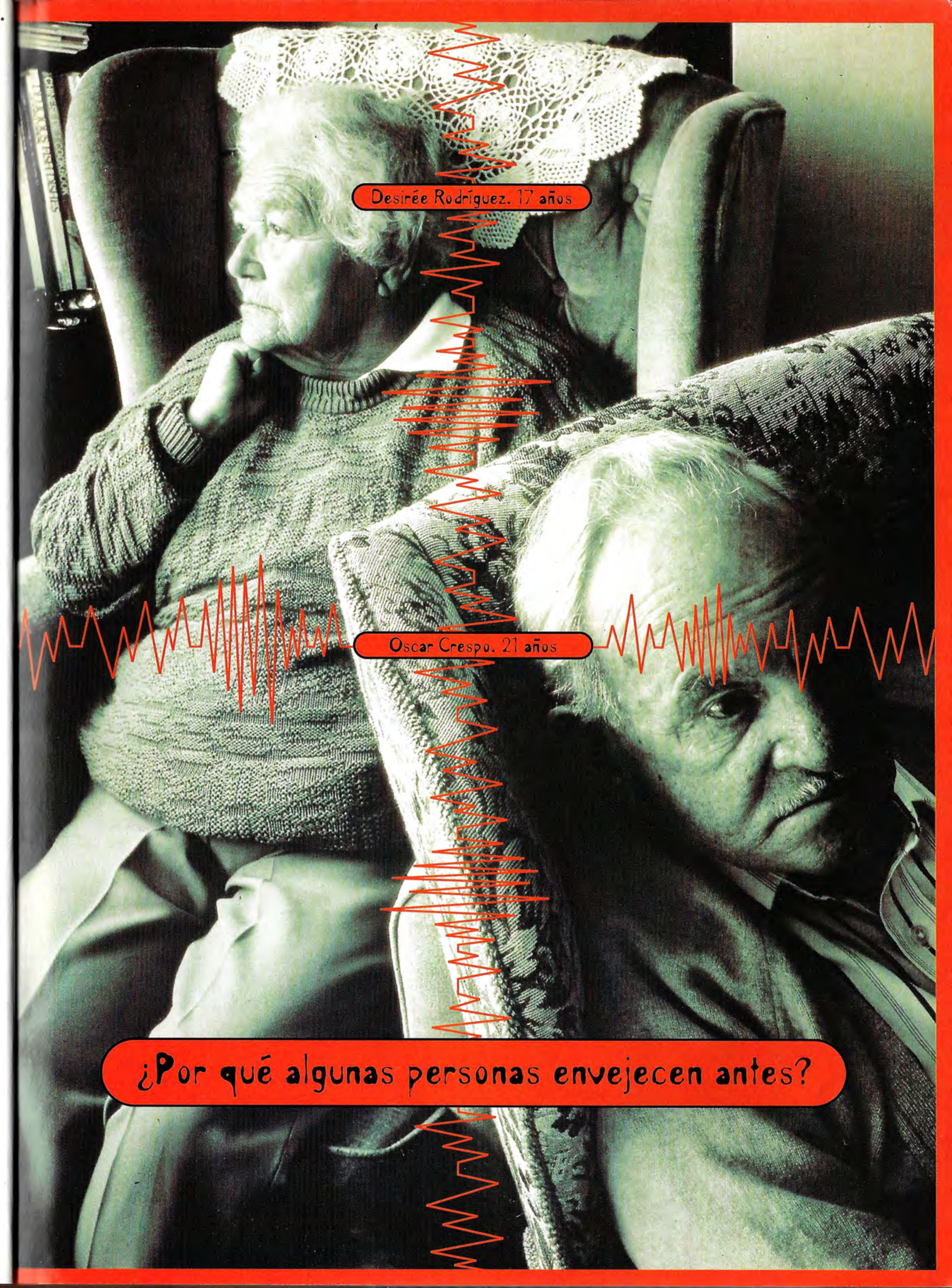
Jordan y la Warner

El baloncesto para todos los públicos, esto es, para toda clase de jugadores, rara vez llega al ordenador. Ahora sin embargo, de la mano de Michael Jordan y los protagonistas de los dibujos animados de la Warner, cualquiera podrá participar en una divertida competición cuyo objetivo es lograr recuperar la fuerza que los extraterrestres le han robado al popular jugador norteamericano.

Además de poder jugar basket, habrá que completar diversos subjuegos en los que el equipo escogido podrá sumar bonificaciones a su resultado o conseguir ciertos objetos que ayudarán a Jordan a ir recuperándose poco a poco. Este título promete ser divertido debido a las características intrínsecas de sus protagonistas, pero lo más importante es que será asequible para cualquier tipo de jugador. El interfaz que permitirá esto constará, además de los cursores, de dos teclas de disparo, sin obligar al jugador a tener una certera puntería ni un dominio absoluto de este deporte o complejas vistas.






Desirée Rodríguez. 17 años
Oscar Crespo. 21 años
¿Por qué algunas personas envejecen antes?



UEFA Champions League 1996/97

Los finales y principios de año se convierten temporada tras temporada en el marco del lanzamiento de las numerosas ediciones anuales de títulos deportivos.



UEFA Champions League 1996/97

Editor: Philips
Distribuidor: Erbe

Liga de campeones

Al igual que otros títulos similares, UEFA 96/97 es una simulación de fútbol en 3D que permite al jugador contemplar la acción desde distintas cámaras, pero que a diferencia de sus competidores, cuenta con la opción de emplazar la cámara en cualquier punto del estadio.



Empleando la última tecnología de captura de movimiento en tiempo real, suministrada por la compañía francesa Acti-system que ha prestado el programa a la agencia espacial francesa, se han utilizado más de 40 puntos sobre el modelo para tomar la mayor cantidad de referencias posibles que permitieran un movimiento realista en 3D.

Fotos de jugadores, estadísticas y emblemas de los dieciséis equipos de la UEFA, cobran vida en este juego que posee un alto grado de inteligencia artificial, desarrollada para proporcionar un desafío justo y equilibrado. La opción multijugador admitirá hasta 4 personas al tiempo.

Re-loaded

Tras el éxito de Loaded en Playstation, Gremlin ha decidido crear una secuela que saldrá tanto en consola como en PC. Para ello se han utilizado los avances técnicos más punteros del momento.

Re-loaded

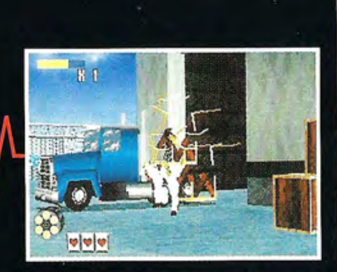
Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia

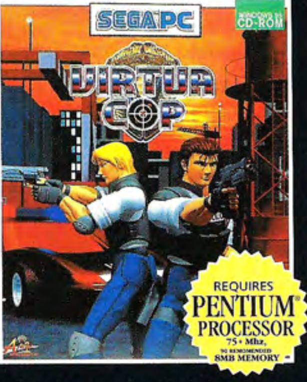
Psicópatas 3D

El protagonista de Loaded, F.U.B., termina en un desierto poblado por un millar de artistas y hippies cuya principal ocupación es no hacer nada. Uno de ellos, Manuel Auto, encuentra la cápsula cerebral de F.U.B. y decide llevársela a casa. Mientras duerme, algo sucede y el antiguo artista se despierta como un ser completamente nuevo. Tras robar todo lo que puede, Manuel deja una simple nota antes de marcharse: "Ahora me llamo C.H.E.B., y me marcho para convertirme en trepa social".



Con este planteamiento tan surrealista, se inicia un juego de acción 3D que incluye 6 enormes mundos que explorar y en los que resolver diferentes puzzles. El jugador podrá elegir entre otros tantos personajes algo psicóticos, quienes para evitar problemas puntuales, podrá lanzar unos disparos amistosos al aire. Re-Loaded permitirá jugar en un modo de dos jugadores, y su banda sonora tendrá la mejor calidad digital.

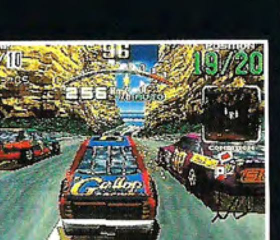


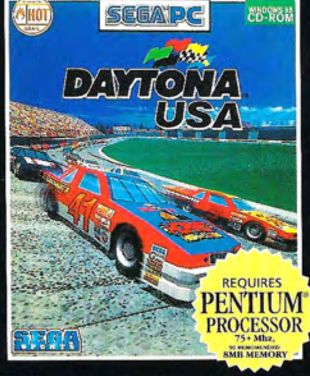




Respira hondo y empieza. Eres un duro policía con licencia para matar. Tu misión es simple: acabar con el más poderoso sindicato dedicado al contrabando de armas. Los enemigos siempre te acechan y los escenarios en 3D por los que te mueves son de una realidad tan sombrosa, que será fácil quedarse bloqueado. Reza lo que sepas. **VIRTUA COP EN OCTUBRE.**

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales con texturas y zooms de cámara • 3 impresionantes escenarios con diferentes niveles de dificultad • Instalación Plug and Play • Modo de dos jugadores para combatir el crimen en equipo.







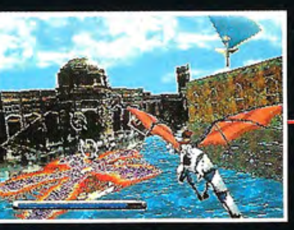
Piénsatelo dos veces antes de empezar. Porque a más de 300 Km. por hora, te verás sumergido en la más arriesgada carrera de Nascar que jamás hayas imaginado. Y no pierdas de vista tu retrovisor. Porque cuando empieces a ganar posiciones, tu coche puede estar tan machacado... que acabarás en boxes.

DAYTONA U.S.A. EN NOVIEMBRE.

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales y texturizados que te harán sentir toda la emoción del Nascar • Desarrollado por AM #2, la mítica división de programación de Sega • Instalación Plug and Play • Choques, derrapes, vuelcos, entradas en boxes... ¡Es lo más cercano a la realidad!







Si existe una misión imposible... es esta. Eres un cazador y te has quedado sólo porque acaban de fulminar a tu compañero. Y en ese estado de desesperación, presencias una terrible batalla entre dos jinetes a lomos de sus dragones. Uno de ellos cae herido de muerte y te hace heredero de su última voluntad: nada más y nada menos que salvar el mundo. Que la fuerza, la moral, la suerte y la providencia... te acompañen. **PANZER DRAGOON EN DICIEMBRE.**

Cuatro ángulos de cámara que te permiten cubir 360 grados de visión reales en tiempo real • Arcade de acción repleto de enemigos y que transcurre por escenarios hiperreales • Gráficos poligonales y texturizados totalmente tridimensionales • El título con el desarrollo más cara de la historia de los videojuegos ya disponible para tu PC• Instalación Plug and Play.





www. sega-europe.com





NBA Jam Extreme

Puesto que el baloncesto no evoluciona, lo único que se puede hacer a la hora de crear un nuevo simulador de este deporte es generar tecnologías que sumen realismo al juego.

La mejor jugada

La tecnología de captura de movimiento real de Acclaim ha permitido dotar el movimiento de los jugadores con un realismo más que competitivo con la oferta de cualquier otro título del sector. Juwan Howard, perteneciente a los Wahington Bullets, ha sido el modelo que se ha prestado para realizar todos los movimientos necesarios. Con canchas y jugadores 3D basados en polígonos con gráficos dinámicos, este juego promete ser radicalmente diferente.

Además de la tecnología de captura de movimiento real, Acclaim posee otra denominada RAX que se aplica al sonido del juego, ofreciendo auténticos comentarios de cada jugada segundo a segundo, lo que constituye un sólido avance dentro del campo de simuladores deportivos. RAX ofrece sonido en alta fidelidad utilizando un potente software de compresión que transforma cualquier fuente de audio en sonido digital, lo que permite a los programadores incluir cualquier sonido o banda sonora sin traducir o reprogramar. Un prometedor ganador para dentro de unas semanas.







NBA Jam Extreme

Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia

Wizardry: Nemesis

Basado en un juego de rol y estrategia muy popular en Estados Unidos, Nemesis llevará al jugador a una tierra mágica donde las leyendas aún caminan entre los hombres...

Un nuevo escenario para un viejo mundo

Alejándose del juego de rol puro y la estrategia que hasta ahora había caracterizado a la serie Wizardry, Sir Tech propone una intrincada aventura gráfica con tintes de fantasía y rol. Aunque posee elementos pertenecientes a ambos géneros, el aspecto aventura predomina sin duda sobre el rol.

El horror que destruyó a toda una civilización ha vuelto, y su único objetivo eres tú. Acogido por un experto mago, desprovisto de memoria y recuerdos por culpa del ataque de una bestia de pesadilla, te encuentras solo en el mundo sin saber muy bien qué hace o dónde ir. Poco a poco, tu misión va cobrando forma, una oscura figura se perfila como tu némesis.

A lo largo de 5 CD's, Nemesis ofrece un entorno 3D con combate en tiempo real, puzzles, conversaciones y una gran cantidad de horas para jugar. Todavía habrás que esperar algo más de un mes para poder disfrutar de este producto totalmente traducido y doblado al castellano.











Wizardry: Nemesis

Editor: Sir Tech
Distribuidor: Virgin


WAR WIND™


PC
ZONE
RECOMMENDED


Windows 95
HOT
GAME


MINDSCAPE®





Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh

Tras el impacto causado por la primera parte, Roberta Williams y Sierra han querido superarse a sí mismos realizando una nueva entrega.

Ésta es mi carne

Curtis Craig es un chico tranquilo que hace un año salió del hospital psiquiátrico. Desde entonces una serie de inexplicables acontecimientos se han producido en la vecindad, todos ellos con terribles consecuencias. Violentos asesinatos y horrendas mutilaciones en cadena. Curtis es el principal sospechoso.

Arropado por este planteamiento inicial, Phantasmagoria II se aleja de la historia que ofrecía el original para dar un severo giro hacia el terror psicológico con mucha sangre y tripas. La aventura quiere atrapar al jugador en su alucinógena atmósfera provocando en él serias dudas acerca de su propia cordura. Filmada en formato de película, esta producción de Roberta Williams posee numerosos efectos especiales y una escenografía en tres dimensiones. Muy probablemente, cuando estés leyendo estas líneas la versión inglesa de Phantasmagoria II ya estará disponible en las tiendas.







Phantasmagoria II

Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Magic the Gathering: Battlemage

Quizá sólo esperado por los forofos de Magic, el juego de cartas, este título se presenta como uno de los grandes proyectos de Acclaim para el futuro más inmediato.

Un singular combate

El juego de cartas que cuenta con más seguidores en el mundo, pronto tendrá la primera de sus versiones en juego de ordenador. Licenciado por Wizards of the Coast, Magic the Gathering: Battlemage será una extraña combinación de juego de rol, aventura conversacional, y mini-campaña del juego de cartas.

El jugador asumirá el papel de un mago que mediante la invocación de diversas criaturas y monstruos, tendrá que desterrar un antiguo mal de la faz de la tierra. Para ello tendrá que ganarse aliados entre los otros magos de los diversos territorios, convenciéndoles de que deben luchar juntos para lograr la victoria final. La tarea no será muy fácil dadas las acusadas personalidades de cada uno de los posibles personajes, una característica que les ha valido una fama que les precede allí donde vayan.

Sin embargo, el duelo singular de magos, consistirá en un enfrentamiento directo poder a poder, carta a carta, entre dos hechiceros cuyo único objetivo es prevalecer sobre el contrario.





Magic the Gathering: Battlemage

Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia





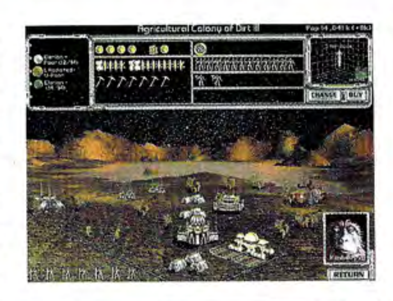
Master of Orion 2

La guerra de las galaxias

Steve Barcia y su equipo, creadores de Master of Orion y Master of Magic, han terminado una nueva producción que llevará al jugador hasta los confines del universo. La expansión galáctica se ha hecho imperativa ante el brutal crecimiento de la población, que ha dejado exhaustos los recursos planetarios.

El objetivo del juego es gobernar la galaxia, y para lograrlo habrá que desarrollar tecnología, hacer nuevos descubrimientos, emplear a fondo la diplomacia, y combatir al enemigo con todos los medios disponibles. Actuando como emperador, el jugador comienza con una colonia controlando los recursos, los destinos de las flotas, qué vecinos galácticos seleccionar como aliados, y cuáles como enemigos; mientras sobre toda la galaxia pesa la amenaza de una raza xenófoba que pretende acabar con todos los demás.

Master of Orion II ofrecerá estrategia basada en turnos, tanto en las campañas de un jugador como multijugador. Con gráficos en alta resolución y un interfaz bastante "galáctico", su aspecto visual mejora con mucho el de su predecesor. Muy probablemente estará en castellano, por lo que quizá su lanzamiento se retrase varias semanas.





The high council has convened to elect one leader to be emperor of the galaxy.

La estrategia espacial está a la orden del día, aunque como novedad, este título no trata de imitar a ningún otro, sino seguir la filosofía marcada por su predecesor.

Master of Orion 2

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Grand Prix Manager 2

La trastienda de la Fórmula I

Grand Prix Manager 2 ofrece al jugador el control total sobre cada aspecto de la gestión y desarrollo de un equipo de Fórmula 1 a lo largo de una campaña de diez temporadas. Desde la negociación de los mejores pilotos y el desarrollo de nuevos motores hasta la financiación y patrocinio, la gestión profundiza entre las bambalinas de uno de los deportes de carreras más seguidos en todo el mundo.

Además, el programa ofrece un modo multijugador, los datos de la temporada 96, las reglas aplicadas ese año, fotos, circuitos, conductores y estadísticas. Todo ello en un entorno Windows que permite una manejabilidad muy superior a la que ofrece un programa DOS. Al visionar una carrera se puede hacer un zoom sobre la ventana correspondiente para apreciar detalles de otra forma imperceptibles.

La amplitud de opciones que oferta este título conseguirá proporcionar al usuario una idea bastante aproximada de cómo se mueve la trastienda de la Fórmula 1, que además de un espectáculo, constituye todo un negocio.



Completando el paquete de Grand Prix 2, Microprose lanza ahora un gestor del "lado oscuro" de la trepidante Fórmula I.

Grand Prix Manager 2

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



DreamWorks SKG

La Fábrica de Sueños

En Octubre de 1994, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen fundaron DreamWorks SKG (Spielberg, Katzenberg y Geffen). Los tres magnates quisieron con ello crear una plataforma de producción de películas de cine, de dibujos animados, programas de televisión, discos, y productos interactivos.



Poco a poco la compañía fue tomando forma, ampliando sus expectativas y medios tecnológicos para ir logrando sus diversos objetivos. El 31 de Mayo de 1995, DreamWorks decidió utilizar plataformas Silicon Graphics junto con un software de la compañía británica Cambridge como componentes clave de su Estudio Digital del Siglo XXI. Silicon Studio trabaja desde entonces con el grupo tecnológico de DreamWorks en el desarrollo de un estudio digital de producción para crear, almacenar, gestionar y recuperar contenidos creativos. Más de 80 estudios de animación de todo el mundo utilizan uno de los programas de Cambridge, el Animo 2D, en la creación de dibujos animados para películas, series, anuncios, juegos y producciones multimedia.



En virtud de todo esto, DreamWorks se ha establecido como la primera compañía de Hollywood que almacena todas sus creaciones originales en servidores digitales, convirtiendo además esta base de datos en una potente herramienta creativa que permite obtener cualquier información en todo momento.

Poco se puede decir de Spielberg que no sepa ya todo el mundo, excepto que no hace mucho presentó bajo el sello de Dreamworks un CD-ROM llamado "Steven Spielberg's Director's Chair", que ofrece una orientación a la dirección de la mano del cineasta. Geffen posee su propia discográfica, y aporta a Dreamworks esta experiencia que ha llevado a los oídos del mundo las obras de artistas como Peter Gabriel, Nirvana, Noa o Pat Metheny. Bajo el sello de Dreamworks, el único grupo musical nacido hasta la fecha se llama "Eels". Katzenberg, un poderoso magnate de la televisión norteamericana, ha producido conocidas series y "shows" de gran audiencia en Estados Unidos.



Muchas Felicidades
Urban Runner
Arthur C. Clarke & Gentry Lee Present
Rama
Explora los límites de la aventura... y llega más allá.
Lighthouse
Las fuerzas de las tinieblas
Leisure Suit Larry
Love for Sail!
Cuidado, Larry ataca de nuevo, y esta vez va en serio...
Caesar II
¡Construye Una Ciudad, Construye Un Imperio!
NASCAR Racing 2
"Lo nunca visto en simuladores de coches"
PC Format
3-D Ultra Pinball
Creep Night
¡La Emoción Del Pinball Con Un Toque De Humor!
Lords of the Realm II
Une acción y estrategia para conquistar el trono.
Phantasmagoria II
A Puzzle of Flesh
ADI
Acompañante escolar
Inglés
1 hora de película interactiva
Multimedia
COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax 383 24 37 28036 Madrid
SIERRA
COKTEL



Productos interactivos de DreamWorks

Steven Spielberg's Director's Chair



Con la ayuda de Steven Spielberg, el usuario podrá crear una película con un reparto que incluya a las más grandes estrellas de Hollywood. Planteado como un juego, a través de cuatro niveles habrá que respetar calendarios y presupuestos, el pan de cada día de un director de cine. Un trabajo duro y excitante que muchos han soñado desempeñar.



Goosebump: Escape from HorrorLand



Por segunda vez en sus vidas, tres niños quedan atrapados en un parque temático llamado HorrorLand. Aterrados por monstruos como Drácula o el Hombre Lobo, su único pensamiento es escapar del terrible lugar. Con decorados 3D, animaciones, marionetas y música creada por los más prestigiosos compositores de la industria del cine, este juego incluye además personajes interpretados por actores como Jeff Goldblum e Isabella Rossellini.



Quizá sea el máximo exponente de aquello para lo que fue creado DreamWorks, puesto que combina cine, música e interactividad.

Someone's in the Kitchen

Inspirado por Spielberg, este producto de entretenimiento para niños de entre 4 y 7 años transporta al jugador a una cocina repleta de puzzles, sonido, vídeos y animaciones, donde además se pueden preparar las más extrañas recetas de cocina. Canciones, divertidos personajes y los experimentos más locos para entretener a los más jóvenes de la casa.



...y The Neverhood




FLYING CORPS
¿Buscas el
simulador más realista de combate
aéreo de la Primera Guerra Mundial?
¡No sigas buscando!
Prepárate para Flying Corps.
escubre qué
siente al volar y luchar
on los apasionantes predecesores
e los modernos caza de combate, y
xperimenta el vivo realismo del conflicto
éreo en la Primera Guerra Mundial. En
917, el combate aéreo era personal y las
erramientas de ese intercambio se
mitaban a una ametralladora, nervios de
cero, rapidez mental, muchos reflejos y
uerte.
xtensas investigaciones, un
neticuloso modelado y técnicas de
rogramación avanzadas se convierten
n una precisión histórica sin
recedentes, escenarios vivos que te
uitarán el aliento, y auténtico manejo
el avión. El resultado es algo más que
na simple simulación de vuelo. Flying
orps es una representación exacta y
ugerente de la vida y muerte en
os cielos durante la Primera
ran Guerra.
THE HEROES
Albert Ball
Eddie Rickenbacker
Manfred von Richthofen
empire INTERACTIVE
ROWAN
Distribuido por:
ArcadiA
A FUNSOFT COMPANY

Ha nacido una estrella

The Neverhood Chronicles

El primer título de una nueva compañía siempre despierta interés, pero si los integrantes de dicha compañía proceden de otra de gran renombre, el interés se convierte en expectación. Si por añadidura, el sello que lleva el juego pertenece a una empresa fundada entre Spielberg, Geffen y Katzenberg, la expectación se transforma automáticamente en ansiedad.

The Neverhood Chronicles es uno de esos raros juegos que se salen de todo lo establecido, por diversas razones que al principio aparentan radicar únicamente en su aspecto visual, que le da al juego un inequívoco tinte de originalidad. El mundo en que se desarrolla esta aventura está hecho con plastilina, aunque en realidad se trate sólo de la capa exterior de los decorados y marionetas. Sus personajes también son del mismo material, y la animación se creó como en las mejores películas clásicas de grandes monstruos como King Kong o Godzilla, o en la más reciente Pesadilla antes de Navidad: fotograma a fotograma moviendo el muñeco y desplazando la cámara.

Atrás en el tiempo

Pero lo razonable en estos casos es comenzar por el principio. Todo empezó en 1988 como una colección de obras de arte de Douglas TenNapel. "A Beautiful Day in the Nerverhood" (Un bonito día en Neverhood) era el título genérico de 17 piezas que representaban una ciudad de plastilina. Siete años más tarde, un soleado día, Douglas y su equipo presentaron "The Neverhood, An All–Clay Video Game" a Steven Spielberg y su equipo. Al conocido director le gustó, y el resto es historia.

The Neverhood Chronicles comenzó como una agrupación de storyboards y arte conceptual. Un equipo diseñó y construyó escenarios y marionetas, cubriéndolo todo con plastilina. Entonces otro equipo puso a las marionetas en unas posiciones determinadas, movió la cámara, tomó una imagen de animación, y repitió la operación infinitas veces. Cuando este proceso hubo finalizado, otro equipo puso las secuencias de animación en el ordenador.

El juego se diseñó en su totalidad en storyboard. En Enero de 1996 –hace exactamente un año– la producción iba viento en popa. Se volcaron todas las imágenes en un juego de prueba. Surgieron muchos problemas de producción durante esta primera prueba, pero con ella también quedaron claros dos puntos: el juego se podía hacer, y sería un título divertido. Tras un duro año de trabajo, The Neverhood Chronicles es una realidad.

El argumento

Hoborg es una criatura que tiene en su corona el poder de dar vida y crear mundos. Viaja por el universo acompañado por su fiel sirviente Willie Trombone y el mejor amigo de éste, Robot Bil.



Precio: 8.990
Requerimientos : Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: The Neverhood/ Dreamworks
Distribuidor: Microsoft/Erbe





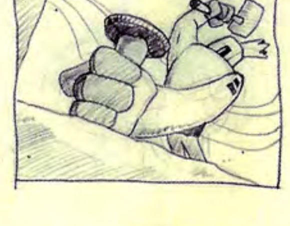
El juego tuvo su origen como una agrupación de storyboards y arte conceptual

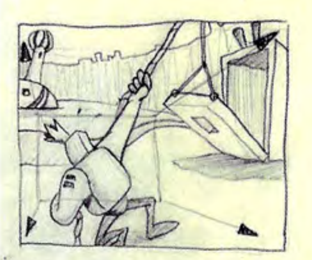
El trío busca la mejor plastilina que se pueda encontrar en el cosmos, y cuando la localizan, Hoborg crea un mundo en medio de la nada, un lugar que denomina Neverhood.

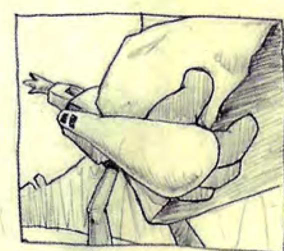
Pero Hoborg se encuentra solo, ya que Willie y Robot Bil se pasan el día juntos explorando y disfrutando de esta nueva tierra, y decide crear a otro ser para que le acompañe y explore con él su creación. Así nace Klogg, un pérfido y ambicioso personaje que ansía para sí el poder de la corona de Hoborg. En un momento de descuido de su creador, Klogg le arrebata a éste el preciado objeto y al ponérselo sobre la cabeza, se convierte en un ser aún más despreciable y vil que pretende gobernar Neverhood.







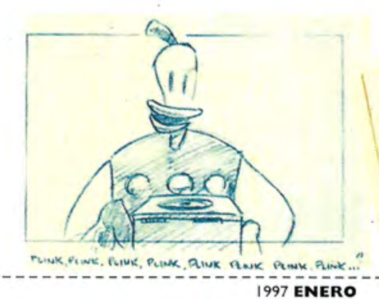




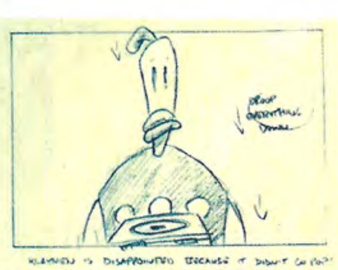














Ocultándose de Klogg, Willie coge la semilla y la lleva a un lugar seguro... al poco tiempo nace Klaymen, el héroe de la aventura





Los escenarios

Creados como una gran maqueta de madera y alambre, una vez construidos todos los decorados se procedió a recubrirlos de plastilina de diversos colores. Para ello se emplearon más de dos toneladas de este material, por cierto importado de la Península Ibérica, pero no se aplicaron directamente a mano ya que la tarea hubiera sido interminable.

En lugar de hacerlo así, el equipo de Neverhood ideó un sistema para derretir la plastilina y convertirla en una pasta parecida a la escayola que se pudo aplicar fácilmente a brochazo limpio sobre la maqueta. Una vez recubierto todo con la plastilina de colores apropiada para cada estructura y elemento, se procedió a colocar los pequeños detalles y elementos decorativos, todos ellos creados artesanalmente. La maqueta final ocupó una superficie de más de 500 metros cuadrados.





Desposeído de su corona, Hoborg cae en un profundo sueño. En su mano se agita la semilla de una nueva vida que estaba a punto de crear antes del robo. Ocultándose de Klogg, Willie coge la semilla y la lleva a un lugar seguro. Al poco tiempo nace Klaymen, el héroe de la aventura. Inconsciente de la amenaza que se cierne sobre Neverhood, el bueno de la historia comienza su exploración del mundo, descubriendo poco a poco su origen y la existencia de un siniestro personaje con quien al final, tendrá que enfrentarse.

Homenajes diversos

En múltiples momentos del juego, se rinden distintos homenajes a personajes que por una u otra razón, los miembros del equipo de Neverhood consideran como maestros o pioneros de determinadas técnicas que ellos han empleado o mejorado en The Neverhood Chronicles.

Godzilla, Earth Worm Jim o los Gremlins, personajes considerados entrañables por algunos de los artistas o programadores del juego, tienen también su pequeño







La banda sonora es una magnífica recopilación de piezas originales que rinde tributo al blues y al rag-time

recordatorio en determinadas escenas puntuales.

La banda sonora, en un tiempo en el que casi todas las composiciones elaboradas para juegos de ordenador son tecno, máquina, o similares, es en sí misma una variada y magnífica recopilación de piezas originales compuestas especialmente para el juego que rinde tributo al blues y al rag-time, un estilo de jazz bastante utilizado por Woody Allen en sus películas.

Puzzles

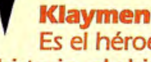
Klaymen no posee un inventario al estilo convencional, sino que abriendo una puertecilla de su estómago, almacena en su interior cada uno de los objetos que va

El truco es...

Para salir de la casa donde aparece Klaymen nada mas empezar la aventura, tienes que empujar la planta carnivora hasta colocarla debajo de la cuarta anilla. Una vez situada, pulsa sobre la anilla y la planta se ocupará del resto. En esta misma habitación hay una escalera que conduce a un sótano donde podrás obtener diversas pistas en forma de notas enviadas por Willie.



Los protagonistas









Klaymen
Es el héroe de la historia, el chico bueno que todo lo arregla o que todo lo estropea. Su parecido con Earth Worm Jim es asombroso.

Klogg
El malvado de la película. No se detendrá ante nada para impedir que Klaymen logre su objetivo.

Hoborg
Hace no tanto tiempo, creó The Neverhood. Dio vida a Klaymen y Klogg, y por culpa del segundo, tiene un serio problema.



Willie Trombone
Un poco tonto, pero fiel amigo e informador de Klaymen. Su Robot Bil, Hoborg y el propio Willie, recorrían el universo en busca de la mejor plastilina que se pudiera encontrar. Cuando la localizaron, Hoborg la utilizó para crear The Neverhood. Willie tiene miedo de Klogg y quiere ayudar a Klaymen, pero en un momento dado se meterá en líos y necesitará la ayuda de su protegido.

Robot Bil
Es el compañero de Willie. Es grande, metálico, y sólo quiere abrazar a su osito de peluche.

Weasel
Un monstruo verde, grande y feo. Intentará convertir a Klaymen en su merienda.



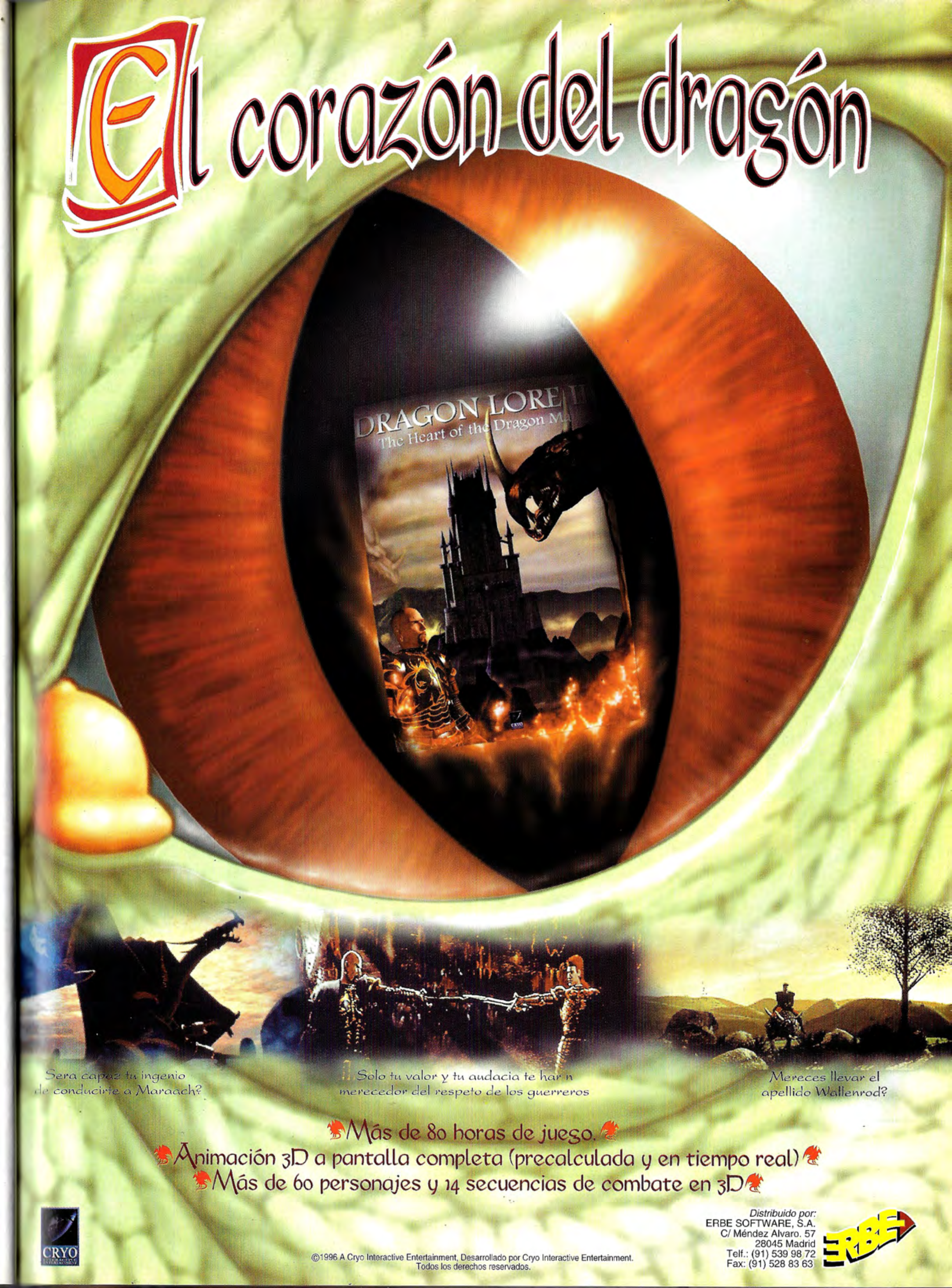
The Neverhood Chronicles se centra en numerosos puzzles de dificultad variable que están conectados entre sí

encontrando hasta que llega el momento de utilizarlos. Al seleccionar un determinado elemento de pantalla con el que se deba utilizar un objeto, Klaymen sacará el objeto en cuestión si lo tiene y lo usará adecuadamente.



Pero The Neverhood Chronicles no es vitalmente una aventura en la que haya que buscar objetos para conseguir otros y utilizar éstos para conseguir más, sino que más bien se centra en numerosos puzzles de dificultad variable –genéricamente elevada– que están conectados entre sí de una u otra forma. Así, al resolver un puzzle se puede obtener la clave para solucionar otro, o bien abrir una puerta, o acceder a una zona de




El corazón del dragón
DRAGON LORE II
The Heart of the Dragon Ma
Sera capaz tu ingenio de conducirte a Maraach?
Solo tu valor y tu audacia te har n merecedor del respeto de los guerreros
Mereces llevar el apellido Wallenrod?
Más de 80 horas de juego.
Animación 3D a pantalla completa (precalculada y en tiempo real)
Más de 60 personajes y 14 secuencias de combate en 3D
CRYO
Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro. 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63
ERBE
©1996 A Cryo Interactive Entertainment, Desarrollado por Cryo Interactive Entertainment.
Todos los derechos reservados.





Los 8 Magníficos

Douglas TenNaple
Edward Schofield
Mike Franzis Dietz
Mark Lorenzen
Eric Ciccone
C A25d9906FeO2
Brian Bellfield

Estos ocho señores trabajaron hace mucho tiempo para Virgin Interactive. Más tarde abandonaron la multinacional y formaron Shiny, conocida por títulos como Earth Worm Jim o el esperado MDK. Una vez más, dejaron su puesto de trabajo, pero en esta ocasión decidieron crear Neverhood, que califican textualmente como "un respetable lugar donde hacer juegos".

En ese respetable lugar, erigido sobre tumbas sagradas de Viejo –un pequeño pueblecito donde se libró una conocida batalla–, los componentes de Neverhood trabajan como quieren, hacen lo que quieren, visten como quieren, y llevan su negocio como quieren. Sus productos saldrán al mercado con el sello de DreamWorks distribuidos por Microsoft.

Douglas TenNaple, quien concibió la idea de la ciudad de plastilina, ha realizado diversos títulos para varias consolas, y Earth Worm Jim para PC. Sus ideas más ingeniosas suelen salir a la luz de madrugada, y suele ocuparse de la creación y animación de personajes.

Edward Schofield es el hombre con el mejor gusto musical de Neverhood. Hace animaciones y fondos, y sus créditos incluyen Aladdin y EarthWorm Jim 1 y 2 entre otros, puesto que también trabajó en numerosos productos de consola.

Mike Franzis Dietz se precia de ser el mejor animador del sector, y trabajó en los mismos juegos que Edward Schofield. Contribuyó al desarrollo del Proceso Digicel, así como de los Procesos Animotion 1 y 2. En Neverhood también ha desarrollado una nueva tecnología que probablemente verá la luz en su próxima producción.



Mark Lorenzen es calificado por sus compañeros como un gigantesco cerebro con piernas que además puede dibujar. También dicen de él que es como Rainman, pero que no grita cuando ve una bañera de agua caliente. Trabajó en Earth Worm Jim 1 y 2, así como en varios títulos de consola. Fue al colegio con Douglas, aunque mientras este dibujaba, él estudiaba. Es víctima de sus compañeros cada vez que juegan a Command & Conquer.

Eric Ciccone hizo numerosas animaciones para Earth Worm Jim 1 y 2, es un adicto de Warcraft II, realiza diseños para tablas de surf sobre nieve, y por añadidura, es primo de Madonna.

Brian Bellfield trabajaba en BlueSky Software, donde le conocieron Douglas TenNaple y Mark Lorenzen. Es el mejor de sus compañeros jugando a Descent, y ha programado numerosos títulos de consola y PC (sobre todo deportes). Se ocupa de la programación a alto nivel, aunque sorprendentemente hizo la carrera artística que debiera haberle llevado a los terrenos de la animación y los gráficos.

Tim Lorenzen, hermano mayor de Mark, trabajó anteriormente en 7th Level. En Neverhood se ocupa de la programación a bajo nivel, generando el núcleo del código fuente y orquestando la gran mayoría de las labores de programación.

Kenton Leach es el elemento misterioso del grupo cuya función y utilidad nadie tiene muy claras, pero todos le aprecian y le dejan quedarse con ellos.


Tim Lorenzen
Kenton Leach

Muchos de los puzzles están concebidos por mentes perversas que buscan poner a prueba el ingenio del jugador

otra forma inaccesible. Muchos de ellos están concebidos por mentes realmente perversas que buscan poner a prueba el ingenio del jugador de forma constante y creciente. Incluso hay uno aparentemente repetido para hacer picar al jugador e impedir que se de cuenta de la solución más obvia.

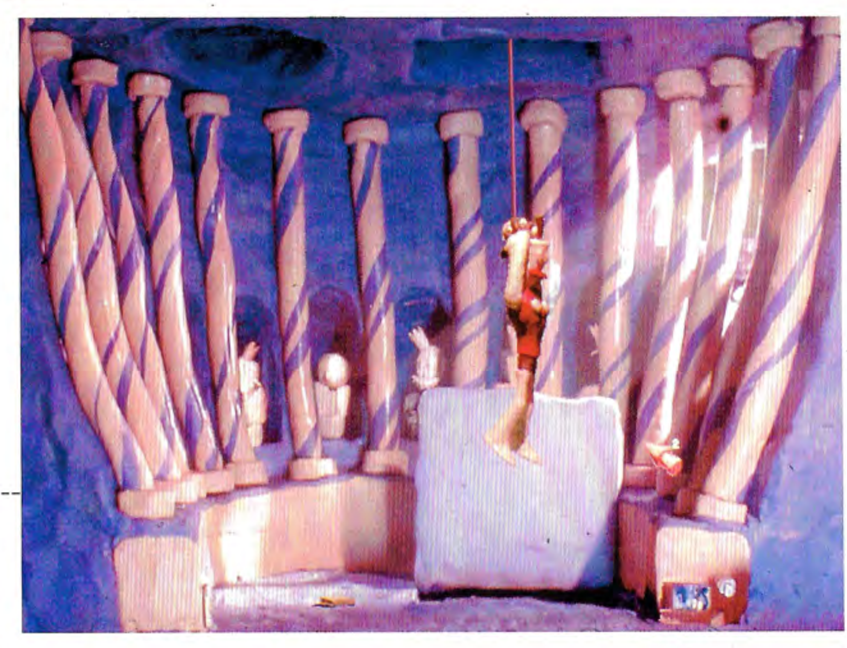
Paseos interminables

Aunque en líneas generales todo esto está muy bien, nada ni nadie es perfecto, y este juego no es una excepción. Su excesivo abuso de la imposición al jugador de desplazarse repetidas veces entre las mismas zonas del mundo de Neverhood, resulta,

Podría pasar por ser una de las muchas imágenes recopiladas por el agente Fox Mulder en sus famosas investigaciones, pero en realidad, y aunque cueste creerlo, el que está enfundado dentro de ese traje verdoso es el mismísimo Douglas TenNaple... no nos preguntéis que demonios estaba haciendo disfrazando de semejante guisa.



Cada personaje ha necesitado de varios cientos de imágenes individuales generadas por ordenador



cuando menos, inquietante. ¿Será que el juego es corto y por eso hay que pasearse tanto? En realidad no, pero no deja de molestar el tener que recorrer 39 pantallas de caverna con dibujos y un relato grabados en las paredes –cuya lectura puede resultar ilustrativa, pero en ningún modo esencial para completar con éxito el















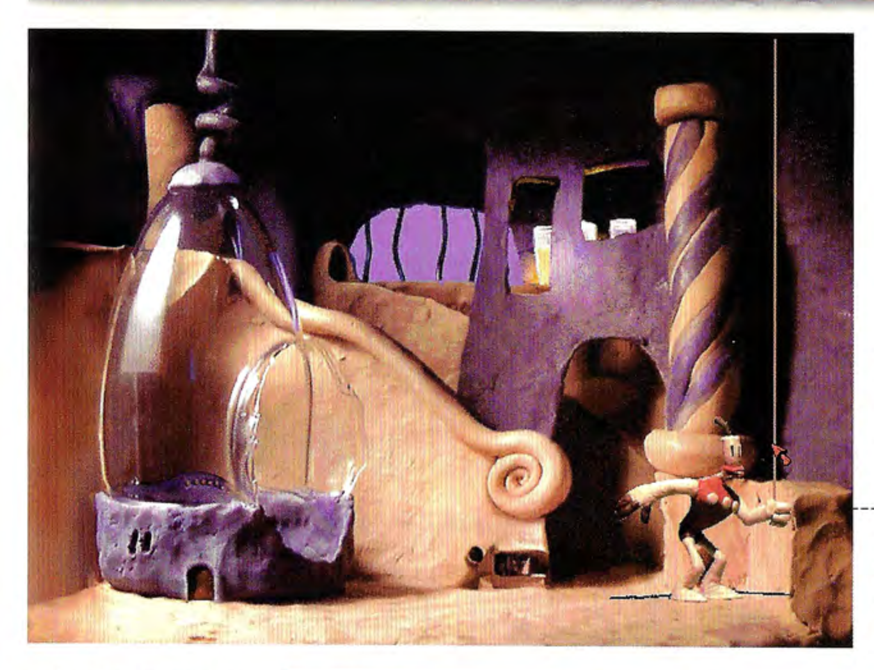
juego– sólo para conseguir un objeto, éste sí indispensable para poder terminar.

El tener que ir constantemente de un lado a otro, volviendo en repetidas ocasiones sobre el camino ya recorrido, se puede acortar un poco gracias a la inclusión de una función que permite saltar las animaciones. Cuando Klaymen decide avanzar en una dirección –en el exterior de los edificios de Neverhood–, da comienzo una animación cinemática que al pulsar la barra espaciadora, concluye automáticamente.

Animación

Cuando Klaymen o cualquier otro personaje se mueve en una de las pantallas correspondientes al interior de un edificio o estructura, desaparece la animación cinemática para dar paso a escenarios 2D con animaciones igualmente bidimensionales.

Cada personaje con el que se ha utilizado este sistema ha necesitado de varios cientos de imágenes individuales generadas por ordenador sobre las que se ha compuesto una textura de plastilina para no perder la tónica visual y conceptual del juego. Por supuesto, el personaje que se lleva la palma en variedad y riqueza de animaciones, es Klaymen, quien es incapaz de parar



El equipo de Neverhood no ha escatimado secuencias hilarantes que imprimen al juego un caracter único

quieto un momento aunque el jugador no le de ninguna indicación.

Humor

Al igual que hicieron en Earth Worm Jim 1 y 2, el equipo de Neverhood no ha escatimado secuencias hilarantes de distinta longitud que terminan de imprimir al juego un carácter especial y único no carente de cierto encanto.

Desde prolongados eructos a ingeniosas persecuciones dignas de las mejores comedias del cine mudo y los dibujos animados, durante el transcurso de su aventura, Klaymen protagonizará numerosas escenas que arrancarán la carcajada del jugador. Con ello se completan los objetivos del juego: entretener, desafiar y divertir al usuario.



The Neverhood Chronicles es un juego sumamente original que retoma antiguas técnicas de filmación a las que se han incorporado algunas nuevas, para aplicarlas directamente al desarrollo de una aventura en la que se combinan cine y animación generada por ordenador. Su gran sentido del humor, el desafío que plantea al jugador, y su sencillo control –que utiliza sólo el ratón sobre la pantalla, sin inventario ni aditivos–, hacen de él uno de los mejores títulos que se puede adquirir para pasar muy buenos ratos.

Sin embargo hay que tener en cuenta que a pesar de los esfuerzos de su distribuidora en nuestro país, The Neverhood Chronicles no está ni traducido ni doblado al castellano, aunque si bien en el caso de este juego no resulta excesivamente importante conocer el inglés para poder terminarlo, tampoco deja con buen sabor de boca el tener que ignorar locuciones y textos que forman parte de la historia y su desarrollo.





Calificación

The Neverhood Chronicles

Pros: The Neverhood Chronicles es un juego original y divertido que ofrece una enorme cantidad de horas de juego. La banda sonora y el mundo de plastilina crean una atmósfera increible que atrapa rápidamente al jugador por la novedad y su atractivo.

Contras: Algunos puzzles son demasiado difíciles y están concebidos con muy mala idea. El juego está en inglés, y abusa de los desplazamientos para alargar la aventura.

¡JARL! (Jeta Americano Rematadamente Ligón)

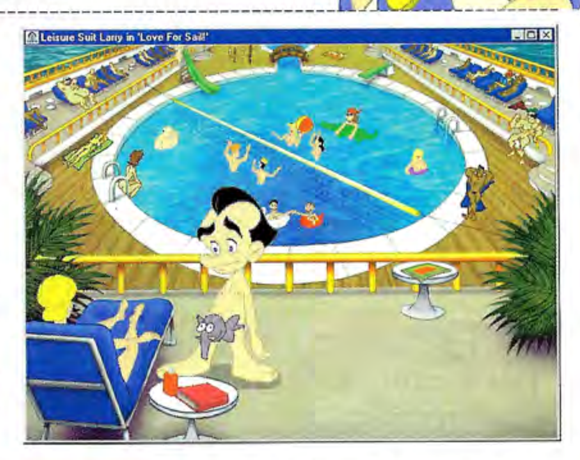
Leisure Suit Larry 7
Love for Sail!

La saga King's Quest va en cabeza de las series más largas de Sierra, seguida muy de cerca por Leisure Suit Larry, que con esta séptima entrega se pone a tan sólo una posición por debajo. El ligón más famoso de la historia del PC vuelve con nuevas y divertidas aventuras para adultos.

Larry es un pobre chulo que va por la vida pensando sólo en las nenas y en lo que haría con ellas. A lo largo de su larga existencia –lo único que tiene largo... porque el pelo le crece cada vez menos–, Larry ha perseguido a decenas de mujeres intentando llevárselas... de calle. Incluso llegó a casarse, pero su matrimonio fracasó porque su esposa conoció a una mujer que le satisfacía mejor que él –en realidad, simplemente le satisfacía, lo cual ya era mucho más de lo que Larry hizo nunca–.

Más tarde Larry ganaría un concurso de la tele y conseguiría un maravilloso viaje a un balneario llamado La Costa Lotta, un lujoso complejo abarrotado de atractivas féminas con las que poner a prueba su... encanto. Al final de esta aventura, Larry consiguió ligar con Shamara, una atractiva mujer que le ha acompañado hasta esta séptima entrega.

Larry y Shamara se encuentran solos en una habitación del balneario de La Costa Lotta, con las luces apagadas. Suspiros y jadeos se oyen en medio de la oscuridad. La luz se enciende. Larry, cegado por el súbito resplandor, recupera la vista para contemplar a la chica, vestida y con su cartera en la mano. Como recuerdo, ella le deja un cigarrillo que no tarda en incendiar la cama a la que Larry se encuentra esposado...









El buen camino

Con esta apremiante secuencia da comienzo esta nueva aventura de Larry, un juego en el que su autor, Al Lowe, parece haber refrescado enormemente su ingenio desde que cayera en Freddy Pharkas y Torin's Passage, logrando crear un título muy refrescante y divertido con una tremenda dosis de humor para adultos.

Los juegos de palabras están a la orden del día, y las réplicas a veces ignorantes, otras ingeniosas, y las más, picantes, dan a cada conversación una gran versatilidad que aumenta por el retorno a un sistema que no se utilizaba desde el primer Larry o los tiempos del Spectrum y el Amiga: el conversacional. Cada vez que Larry habla con un personaje o quiere interactuar con un objeto o elemento de pantalla, existe una opción que permite al jugador introducir a mano una orden de dos palabras que Larry llevará a cabo o utilizará como parte de su siguiente intervención.

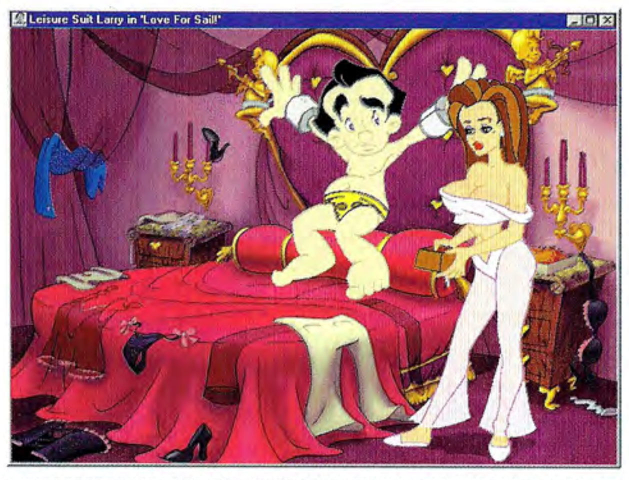
Dejando a un lado el posible retroceso que esto pudiera suponer –algo discutible según diferentes puntos de vista–, lo que sí es cierto es que esta opción tan necesaria en determinados momentos del juego para poder conseguir un objeto o algo de un personaje, exige que el jugador se exprima la cabeza para saber qué hay que teclear en esa situación, creando así un incremento de dificultad totalmente innecesario.

Interactividad virtual

Larry 7 incluye cuatro curiosidades que harán que el jugador se sienta como si realmente fuera Larry. En primer lugar, la posibilidad de sustituir las voces del ligón por las del propio jugador si éste dispone del equipo necesario. Los resultados pueden ser muy divertidos, pero la



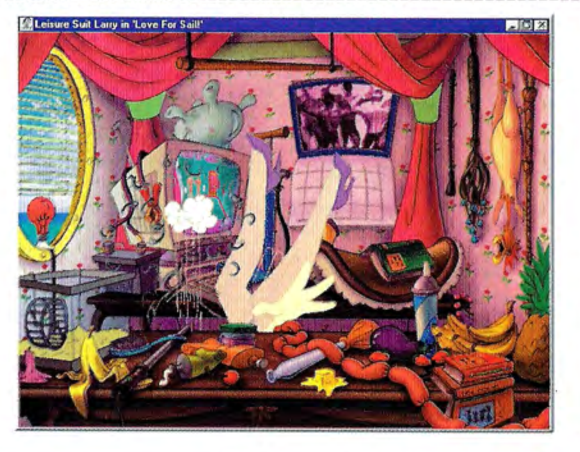
Precio: 8.500 (Orientativo)
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM (12 MB para Windows 95 o Windows 3.1), 22 MB de Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS o Windows 3.1 (Compatible Windows 95)
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



Al final de su anterior aventura Larry consiguió ligar con Shamara, una atractiva mujer que le ha acompañado hasta esta séptima entrega

faena no estaría completa sin un detalle adicional: la cara de Larry puede convertirse en la del jugador mediante el escaneo de una foto. ¿Alguien se atreve a hacer el ridículo?









Los otros dos elementos curiosos son un subjuego que consiste en encontrar a Dildo, un gracioso personajillo en forma de morcilla que anda por todas partes. Un Claro homenaje a ¿Dónde está Wally?, si bien esto sólo sirve para obtener una gran sorpresa una vez conseguidos los 32 Dildos. El cuarto y último detalle es una tarjeta con 9 recuadros que se incluye con el juego, un cartón denominado Cyber-Sniff 2000. Cuando Larry entre en ciertas pantallas, en la esquina inferior derecha aparecerá un recuadro con un número parpadeante. El jugador debe coger la tarjeta, rascar la casilla corres-

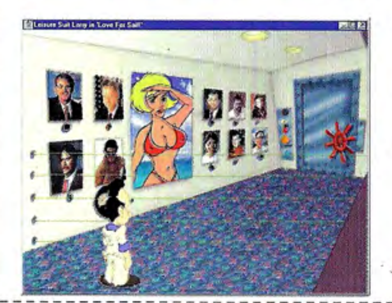


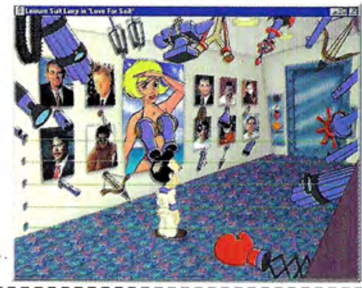




El truco es...

Para liberar a Larry de las esposas, coge el kit de costura de la mesilla, ábrelo y saca la aguja. Coge los alicates de la otra mesilla y dobla la aguja para usarla como ganzúa con las esposas. Una vez libre, en la edición inglesa, para salir de la habitación incendiada tienes que teclear "break glass" habiendo seleccionado la opción "Other" correspondiente a la ventana.

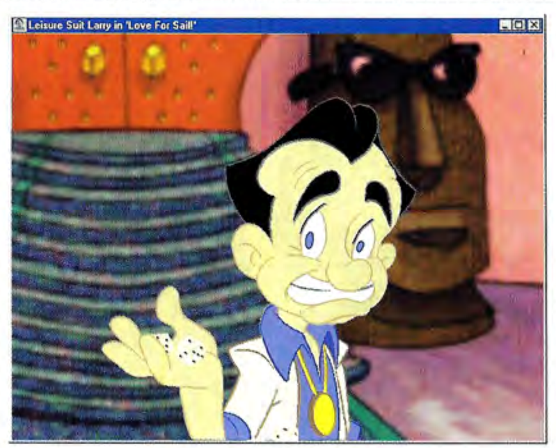






El elemento picante está omnipresente a lo largo de todo el juego, aunque no se llega a nada explícito









pondiente con el dedo, y olérselo. Esto sí es realidad virtual.

Calidad al desnudo

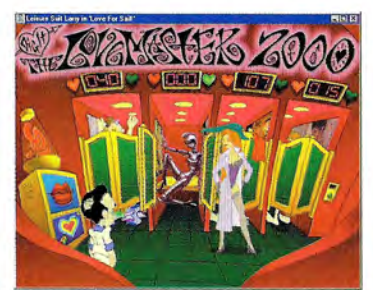
Como ya viene siendo habitual en los productos de Sierra, la soberbia calidad gráfica que ofrece el producto tanto en la versión DOS como Windows, posee una definición en alta resolución ilustrada por imágenes tan alucinantes como bellas y cómicas. Lo que en un principio parece ser una estatua de piedra resulta ser una escultura de dados de seis caras, lo que parece una bonita cúpula abierta al cielo, es en realidad el fondo de una piscina nudista.

El elemento picante está omnipresente a lo largo de todo el juego, aunque no se llega a nada explícito y se intenta tratar todo con una cierta delicadeza que no ofenda excesivamente a nadie –quien lo compra, sabe a lo que se expone–. Parece que Lowe ha logrado reprimir sus más básicos instintos consiguiendo volver a la genial época de los primeros Larrys.

En cuanto a los elementos ambientales, además de los efectos de sonido está la banda sonora tipo centro comercial, una pequeña flaqueza en medio de tanta genialidad. Este tipo de música ya fue utilizado en Larry 6, y su reaparición ahora trae un ligero amargor, pero como siempre, nadie es perfecto –y mucho menos Larry, el personaje–.

Para todos los nostálgicos y fans de este solterón empedernido que constituye todo un clásico del género, esta nueva entrega resultará una increíble resurrección del sentido del humor de Al Lowe, y una nueva oportunidad para disfrutar de las gracias del ligón fracasado más patético de la humanidad. Leisure Suit Larry 7: Love for Sail! Estará traducido al castellano –sólo los textos de pantalla, no las voces– en unas cuantas semanas, pero mientras tanto, los que tengan prisa o simplemente ansiedad, pueden comprarlo en inglés. El tiempo dirá si la traducción es tan ingeniosa como el original, o por el contrario, hace que el juego pierda su gracia.





Calificación

Leisure Suit Larry 7 Love for Sail!

Pros: Larry 7 supone una recuperación del sentido del humor que antaño blandiera Al Lowe para dar vida a sus personajes. El juego no está falto de ideas nuevas, y los pequeños detalles que por sí solos no significarían mucho, destacan dentro del conjunto.
Contras: La utilización del sistema conversacional convencional, rescatado del baúl de los recuerdos, aumenta innecesariamente la dificultad. La banda sonora es de centro comercial, igual que en Larry 6.

El corazón del Rey

Versalles 1685

Una pesadilla turba el descanso del Rey. Un mal presagio que se cierne como una espada de Damocles sobre la joya preferida del soberano: la destrucción del máximo símbolo de su poder. El final del palacio de Versailles se acerca. Y todo comenzó con el robo de unos bocetos...

Sobre todo Versailles, el palacio. Ante todo Versalles, el juego: una obra casi tan hermosa como la propia belleza que representa. Hace algún tiempo, comentaba un amigo mío que dentro de unos años y sobre todo a las generaciones futuras, les costará trabajo distinguir la realidad de aquellas fantasías creadas por la infografía. Con probabilidad, nuestros sucesores a veces llegarán a preferir los fantasmas a la realidad, hasta que un día –quizá demasiado tarde–, lleguen a desear disfrutar lo auténtico de nuevo. Por lo que al juego respecta, el primer fenómeno no es de extrañar.



Le couloir

En Versalles, cada partida te brinda la oportunidad de conocer y desplazarte a través del palacio de una forma más cómoda y realista –hasta la corte está allí instalada– que si tú mismo fueses al propio château: sin turistas, la tentación de jugar es demasiado fuerte, con una paz y tranquilidad pocas veces encontrada, deleitado por una exquisita selección de música barroca y disponiendo a tu antojo de una verdadera montaña de información que te situará perfectamente en la época de construcción de esta "casa de campo". Una aventura gráfica que se desarrolla a través de un lujurioso laberinto de riqueza e intrigas, cuyas propiedades se extienden quince mil hectáreas alrededor del edificio. Un día de caza no bastaba para recorrer los dominios del que fuera el pequeño pabellón de caza de Su Majestad...

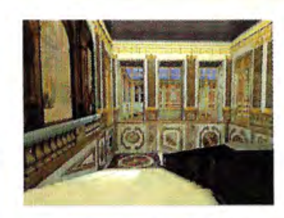
Una vez inmerso en la aventura, podrás investigar todas las habitaciones del complejo edificio, e incluso participar de las conversaciones y los cotilleos de la Corte. Tendrás oportunidad de ser el protagonista en la resolución de una intriga urdida en el mismo seno de los grandes de Francia, de cortar el paso a un veneno que se va extendiendo poco a poco, minando los mismos cimientos de la Monarquía. De ti dependerá la salvación del palacio y sus tesoros, hasta tí llegará el agradecimiento del Rey Sol. Una trama que te obligará a conocer la historia y el patrimonio franceses, representados por uno de los más famosos palacios del mundo: el capricho de Luis XIV.

La grandeur

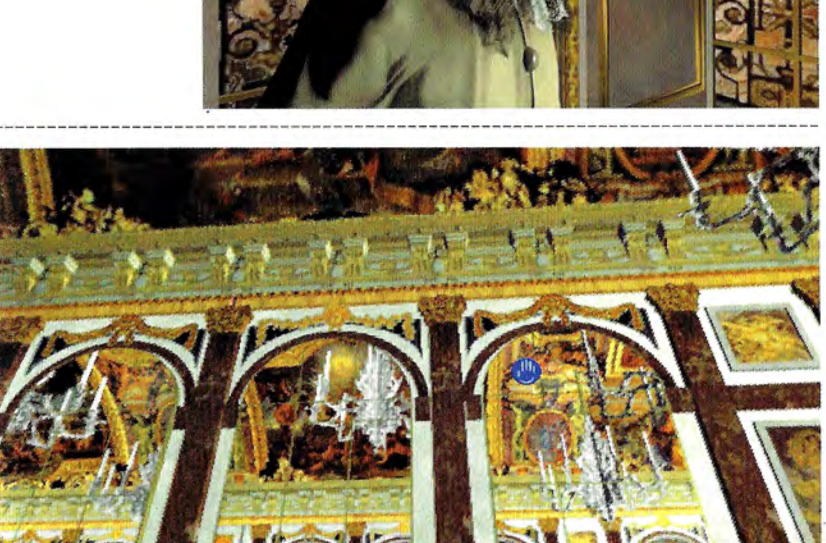
Con ayuda de Versalles, el juego, mientras investigas tendrás acceso a las artes, la diplomacia, la religión, el poder, la moda, la caza y, en definitiva, al modus vivendi de la aristocracia en época del absolutismo. Podrás navegar a lo largo y ancho de más de un centenar de ficheros cuyo texto te remitirá hacia otras informaciones complementarias para no dejar lagunas en tu adquisición de conocimientos, los cuales encontrarás ordenados cronológicamente o por materias. Todo ello será completado con las conversaciones que escuches por las bocas de parte de los tres mil residentes permanentes del palacio. Podrás asombrarte con las curiosidades titánicas tales como el empleo de tres mil hombres para pretender desviar el curso de un río destina-

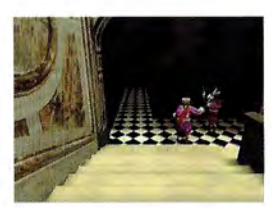
Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66MHz, 8 MB de RAM, 2 MB de disco duro libre, CD-ROM 2x , ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Erbe





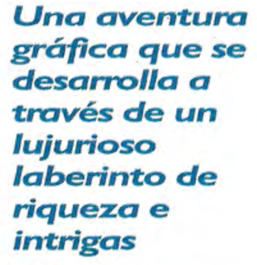








Una aventura gráfica que se desarrolla a través de un lujurioso laberinto de riqueza e intrigas









El truco es...

Ve a la sastrería en donde hay un maniquí. En uno de los cajones de los armarios empotrados, encontrarás las tijeras. Una vez que las tengas en tu poder, podrás subir a la buardilla, y abrir el cofre que se encuentra junto a la mesa del escritorio. Tendrás que coger un papel que se esconde dentro y leer su mensaje invisible a la luz de una vela: "la gallina y los polluelos "...

do a alimentar las fuentes de los jardines del palacio.

Versalles constituye sin duda alguna un nuevo concepto de juego educativo en 3D para pequeños y grandes adultos no explotado todavía, que mezcla de forma sabia y con gran riqueza de imágenes la diversión con el aprendizaje. Una producción titánica que te transportará a un mundo de ensueño e intrigas palaciegas en el más puro ambiente del barroco francés. Un estallido de belleza que conjuga el esplendor de los mármoles y el bronce, de las grandes arañas de cristal iluminando el salón de bailes, con la vigorosa sencillez de los naranjos en Francia... la cuna del Rey Sol.



Calificación

Versalles 1865

Pros: Los decorados, la música, el contenido, el sencillo interfaz, la fidelidad de las reproducciones, los suaves movimientos a lo largo y ancho de decenas de salas renderizadas... Pocas cosas nublan el esplendor de éste juego, donde se demuestra una vez más quien puede permitirse hoy ciertos lujos en infografía.

Contras: Es cierto que el juego se centra de forma principal en la historia de este singular palacio, pero falta quizás algo de "ritmo", un poco de marcha que amenice una realización un tanto seria y a veces sosa. Se impone la utilización de un potente procesador, Pentium como mínimo, aunque lo cierto es que merece la pena.

¿Ha llegado el futuro?

Virtual Corporation

Parece un juego que se ha adelantado a su tiempo. Su capacidad para entender lo que se le dice, órdenes habladas, llama la atención al instante. Puede que llegue un tiempo en que los juegos de este tipo ya no sean llamativos, pero hoy las cosas son muy distintas...

El título del artículo es el resumen en una sola frase de lo que se podría preguntar todo usuario que tenga la oportunidad de probar/experimentar lo que se siente con este, por calificarlo de alguna forma, extraño juego.

El argumento no ha sido muy utilizado hasta ahora, pero tampoco es algo completamente original. El jugador debe dar un paso en el tiempo y adentrarse en el mundo del futuro, donde las tecnologías del nuevo milenio han absorbido todas la facetas de la vida. Los negocios, todas las cuestiones económicas o las relaciones íntimas con las personas se realizan a través de la Net, una superRed mil veces más desarrollada que la anticuada Internet.

En este singular marco transcurre la vida del protagonista, un hombre o una mujer (existe la posibilidad de elegir la representación humana con la que será conocido el jugador) que es lo que hoy conocemos vulgarmente como un "trepa", una persona que debe conseguir el éxito y subir en el escalafón a toda costa. Debe entrar a trabajar en una gran multinacional en los puestos más bajos, como recepcionista o probador de programas beta, y utilizar su inteligencia para satisfacer a todas las personas que le mandan sus encarguitos. Debe saber discernir cuando un personaje secundario le tiende una trampa; en la carrera por el estrellato todo es válido.









La voz de mando

El interface y los controles para manipular el personaje sí son novedosos. El jugador puede jugar durante horas sin tocar el teclado, el ratón u otro dispositivo apuntador. Las acciones normales del juego, como hablar con un personaje, desplazarse por la red o comprar energía, se pueden realizar usando un micrófono conectado a la tarjeta de sonido y utilizando comandos de voz. "Entra en el ascensor", "vete a Pogodine" o "busco trabajo" son frases comprensibles por el juego; lógicamente, existen muchas más para otro tipo de situaciones.

Pese a la espectacularidad del sistema (más de un amigo o familiar quedará con la boca abierta), las ventajas de aplicar el reconocimiento de voz a los programas lúdicos como este son prácticamente inexistentes. El motor para el reconocimiento, desarrollado originalmente por IBM, funciona a la perfección. Reconoce muchas de las frases que se pronuncien vocalizando y con una velocidad adecuada, y es capaz de distinguir cuando se le intenta engañar al sustituir una palabra con otra de sonido parecido. Tampoco tiene en cuenta la persona que habla: "entiende" por igual a un hombre o una mujer, una voz aguda o una grave... Pero su nivel de acierto no es total y en muchas fases del juego se requiere que jugador actúe con rapidez, por ejemplo, para ir a la central de energía a comprar la fuerza vital con la que seguir viviendo/jugando. Esto, ocasionará una pequeña frustración en el usuario, que recurrirá casi ineludiblemente al otro método alternativo para dirigir al personaje: el tradicional ratón.



Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos: 486 DX 66 o superior, Windows 95, 8 Mb de RAM, Tarjeta gráfica VESA local bus o PCI y CD-ROM 2x, Tarjeta de sonido y Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Microfurum
Distribuidor: Computer 2000



Las acciones normales del juego, como hablar, desplazarse o comprar energía, se pueden realizar usando un micrófono.

Poco práctico

Resumiendo, el reconocimiento de voz es más una curiosidad que una función práctica. Tras varios minutos de juego, el lento desenlace de la aventura y las numerosas repeticiones hacen que todo el programa resulte bastante aburrido. Además, una elección incorrecta o una respuesta mal dada harán que a los pocos minutos se muestre el conocido mensaje "Game Over", y habrá que volver a empezar desde el principio o desde el último lugar donde se guardó una partida.

Los gráficos poseen un nivel de detalle bastante bueno y una terminación impecable. En algunos casos, los colores demasiado fuertes o demasiado claros utilizados para la creación de los escenarios hacen difícil distinguir el entorno, hecho meramente anecdótico. Los personajes se representan con unos buenos vídeos digitalizados de actores reales en cuadros parciales de la pantalla.









El protagonista, –hombre o mujer– es lo que hoy conocemos vulgarmente como un "trepa"

El truco es...

Para que el juego nos entienda hay que pronunciar con claridad. Si pulsamos sobre el cuadro inferior derecho, aparecerán las órdenes que pueden ser comprendidas en cada momento. En caso de necesidad, se puede usar el ratón sobre una de estas órdenes.

Es fácil encontrar en algunas zonas de la "aventura" que el juego se hace demasiado previsible, mientras que en otras distintas, la trama se convierte en una cuestión ligeramente errática. Todo esto se soluciona después de un tiempo de práctica, cuando el jugador comience a comprender la forma de pensar de todos los personajes.

Virtual Corporation es un juego interesante, pero no por las razones que suelen ser normales: gráficos deslumbrantes, argumento original, sonido innovador o cualquier combinación de estos ingredientes. Su mediocridad en estos campos hará que este juego pase casi desapercibido, a pesar del modulo de reconociendo de voz. Aunque, quizá en un futuro, cuando todos los juegos se controlen con la voz, Virtual Corporation sea considerado como el mítico innovador del mercado.

Calificación

Virtual Corporation

Pros: El sistema innovador de reconocimiento de voz es bastante efectivo. Está traducido completamente al castellano.

Contras: Este juego tiene poca jugabilidad. El desarrollo es demasiado lento. La energía vital se acaba rápido. Algunas fases son muy previsibles.

Una aventura de buenos y malos

La Pantera Rosa en Misión PeligRosa

Abre tus puertas al increíble mundo de posibilidades mostrado en los viajes de éste famoso felino. Una pantera que acercará hasta tu casa las maravillas que encierran algunos de los pueblos de la Tierra, cuya pacífica convivencia se fundamenta en el conocimiento, -base de la tolerancia-. Aunque falte mucho aún para que esto ocurra, por algún sitio hay que empezar. . .

Los dibujos animados siempre han sido un buen recurso didáctico para el aprendizaje. En este caso le ha tocado a la Pantera Rosa actuar en una misión, siempre en beneficio de la Humanidad, con la cual podremos aprender el modus vivendi de seis pueblos de la Tierra en sus respectivos países. Sus costumbres, su religión, las formas del vestido que llevan, qué comen, su arte, su historia, la naturaleza de que disfrutan, su sociedad y la geografía característica, serán circunstancias que podremos apreciar en este juego. Los países que podremos recorrer serán Australia, Egipto, China, Inglaterra, Bhután y la India.



Excusas

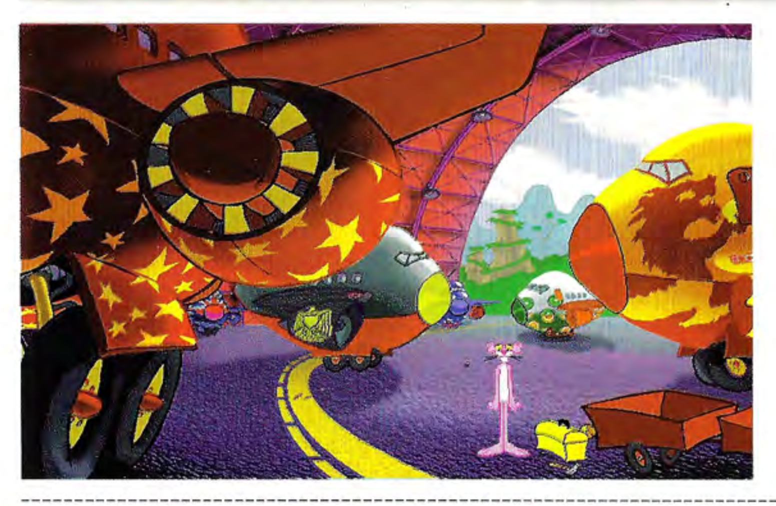
Todo tiene un comienzo y un final. Así es el orden de las cosas, y la misión encomendada a nuestra rosa amiga comienza con la llegada de un grupo de niños a un parque paradisíaco. Algunos de estos inocentes "locos bajitos" serán muy importantes en un futuro próximo, y por esta circunstancia deben ser protegidos de las fechorías que pudiera tramar una banda de malos malísimos. En esta ocasión le ha tocado a los perros.

Misión PeligRosa está apoyada por una gran riqueza visual con gráficos llenos de detalles en donde el jugador podrá pasar más de cuarenta horas desarrollando el juego, explorando y resolviendo sus puzzles hasta desenmarañar la complicada trama que se ha urdido alrededor de la existencia de esos niños. Este hecho no deja opción al aburrimiento, ya que cualquier cosa, por pequeña que sea, puede ser la clave para resolver un gran enigma, por lo tanto se debe estar atento a cada una de las circunstancias que puedan tener cabida a lo largo de una partida, tanto en las acciones a realizar, como en los objetos a recoger para usar más tarde. Como el juego está en Castellano, deberás tener en cuenta las posibles pistas que se te ofrezcan en los diferentes diálogos que escuches, así como en los diferentes aspectos de las culturas que estudies. En cuanto las conozcas un poco, ya entenderás sus formas de proceder, lo cual puede llevarte en ocasiones a la pronta resolución de los misterios que las rodean.



Precio: 5.990
Requerimientos : 486, Windows 3.1, 8 Mb de RAM, SVGA, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Anaya
Distribuidor: Erbe









Los países que podremos recorrer serán Australia, Egipto, China, Inglaterra, Bhután y la India









particularidades que se examinan, está repleto de imágenes digitalizadas de las personas, tesoros y paisajes de los respectivos países, aderezado con información de primera mano sobre los mismos. La forma de moverte desde el parque hasta cada una de estas naciones es bastante sencilla: vas al hangar, tomas el avión con la bandera del sitio que te interese y te montas en él. Una azafata te atenderá y seguirá las mismas explicaciones que si de un vuelo realizado en persona se tratase.

El juego de la Pantera Rosa constituye una visión multinacional del mundo, el aspecto enriquecedor de la cultura de los pueblos, volcado a PC como entretenimiento para una más fácil asimilación de las ideas, identificando el placer del aprendizaje con la diversión que pueden proporcionar unos buenos dibujos animados. Un mundo que descubrirás junto a ciento cincuenta personajes y más de veinticinco escenarios diferentes.

El truco es...

Al comienzo del juego, el profesor será aspirado por su propio invento, el cual es –evidentemente– una aspiradora. Para sacarlo de ahí, encontrarás en el hangar del aeropuerto un maletín amarillo. Tendrás que recoger de su interior una especie de llave inglesa con la cual podrás sacar al profesor del lío en que se ha metido. Mientras no resuelvas este punto del juego, no podrás continuar. Por otra parte, si quieres trabar amistad con el niño inglés deberás darle la caña de pescar que se encuentra en la despensa.

Navigator

El juego dispone de un artilugio inventado por el correspondiente profesor medio loco. Se trata de una máquina del "espacio" que te permite acceder a cualquier información sobre el país que necesites conocer de entre aquellos que se estudian en el juego y navegar a través de sus peculiares características. Este instrumento para proporcionar el perfecto conocimiento de las







Calificación

La Pantera Rosa en Misión PeligRosa

Pros: Sin dejar de lado el particular humor de este famoso personaje de los dibujos animados, se combinan en el juego la diversión y el aprendizaje en un afortunado casamiento. Con buenos gráficos y divertidos gags, nos sumerge en un mundo de fantasía impregnado de realidad.

Contras: Como aventura gráfica que es, y aunque se especifique que es apropiado para todas las edades, lo cierto es que el juego adolece de cierta lentitud –inevitable– si se compara con el ritmo de acción al que estamos acostumbrados.

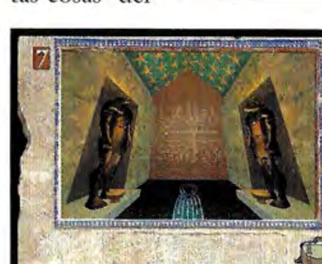
Invitado en Egipto

Pirámide
El Sueño del Faraón

Un trabajillo sin importancia; algo tan sencillo como... ¿construir una pirámide para el Faraón?

Precio: 6.995 Pts.
Requerimientos : 486 DX2, Windows 3.1, 8 Mb de RAM, SVGA, Tarjeta de Sonido, Ratón, CD ROM 2x.
Nº de jugadores: 1
Editor: Anaya Interactiva
Distribuidor: Erbe

Se trata de una aventura gráfica en la cual tendrás que llevar a cabo el sueño del Faraón: construir una pirámide; la última morada en esta vida, encargada de preservar su cuerpo y sus pertenencias para realizar el Viaje. Es posible que conozcas poco de la cultura egipcia. Unas cuantas cosas del colegio, algo que has podido ver u oír en algún documental... pero de ahí a meterte de lleno en la vida, las costumbres, la sociedad, la religión y el arte de toda una cultura casi perdida en el olvido salvo por las referencias que tenemos de ellos en sus monumentos, es algo que puede llegar a sobrepasar los límites de cualquier persona.



No obstante, Anaya en colaboración con otras firmas de reconocido prestigio, ha sabido conjugar una importante cantidad de datos acerca de estos Antiguos con el planteamiento del aprendizaje a través del juego: un matrimonio muy bien avenido que por desgracia pocas veces se nos muestra en otros productos. Buena calidad en sonido e imágenes, aunque no tanto en los dibujos animados que amenizan la historia, y un sencillo interfaz de juego, hacen del aprendizaje –nunca mejor dicho– una auténtica aventura.





Calificación

Pirámide: El Sueño del Faraón

Pros: Evidentemente, la aventura gráfica destaca sobre todo por su carácter educativo. Esta circunstancia tiene un gran peso para el jugador, que asimilará toda una avalancha de conocimientos acerca del Antiguo Egipto, al tiempo que intentará resolver el misterio del sueño del Faraón. Todo está en castellano y los gráficos tienen buena calidad.
Contras: Destaca en el conjunto del juego la chocante realización de los dibujos animados que aparecen sobrepuestos al fondo en los distintos momentos de juego.

El truco es...

Cuando entres en la tumba al borde del río, junto a los barcos, y veas los trozos de lo que fuera una estela de piedra con una imagen, deberás recomponerla pero siempre desde abajo hacia arriba, porque de lo contrario los distintos pedazos no se sujetarán. Recoge todo el trigo que puedas porque será la moneda de cambio que te permitirá comprar cuanto necesites y pedir consejo al escarabajo sagrado.

Rol en un mundo alienígena

Wizardry Gold

Sir Tech, veterana compañía en esto del rol, nos demuestra con este título que los clásicos, fuera de su tiempo, pierden encanto.



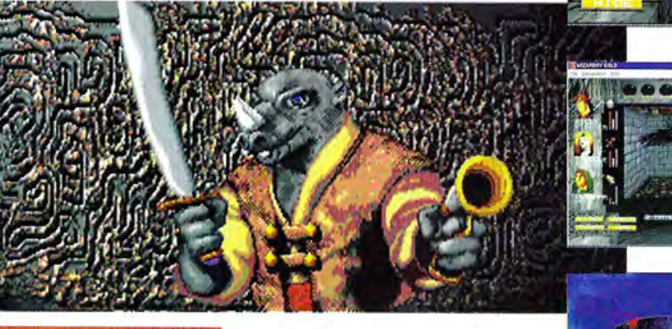


Precio: 5.500 (orientativo)
Requerimientos: 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 3.1, Windows 95 o Windows NT
Nº de jugadores: 1
Editor: Sir Tech
Distribuidor: Virgin

Son pocos los juegos de rol que se editan cada año, y para celebrar este fin de año, Sir Tech lanza una propuesta clásica con una capa de maquillaje para tapar las arrugas. La excusa es el 15 aniversario del juego original. Wizardry Gold es una ligera renovación de Wizardry, un antiguo juego de rol que estuvo muy bien en su día pero que ahora no tiene la más mínima posibilidad contra títulos como Daggerfall o Lands of Lore II.

Un grupo de seis personajes se aventura en el mundo de Wizardry para correr toda suerte de aventuras. El sistema de movimiento es el mismo que tenían los antiguos juegos de rol: cursores y pantallazo. Los combates se libran igual que antes: selección de acciones individuales y sucesión de ataques de ambos bandos.







Las novedades que ofrece Wizardry Gold con respecto al original son algunas animaciones, un sistema de mapeado automático, y un manual que incluye pistas online. Sin embargo, el diseño del juego, los gráficos y el sonido, delatan a sus autores: es exactamente el mismo juego de hace años, pero en CD en lugar de en disquetes. Del regalo especial del salvapantallas para windows y sonidos diversos, es mejor no hablar, porque el conjunto deja bastante que desear. Dadas las tecnologías actuales, no parece que tenga demasiado sentido reeditar un clásico que estaba muy bien en el recuerdo.



Calificación

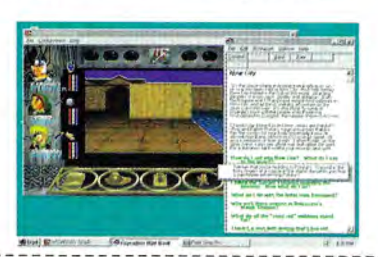
Wizardry Gold

Pros: La historia de fondo es bastante rica en detalles y desarrollo, y el sistema de ayuda es una maravillosa herramienta que se hace indispensable al poco de empezar a jugar.
Contras: Mantener a estas alturas el diseño que genéricamente tenían los juegos de rol hasta hace dos años, es una auténtica locura. Aunque nunca llegara a salir en España oficialmente, el tiempo de Wizardry no es 1996 –mucho menos 1997–.

El truco es...

El que hoy huye de una reyerta, vive para combatir mañana. Esta filosofía debe ser tu guía en Wizardry Gold, donde no sólo importa vencer implacablemente a todos los enemigos, sino lograr pequeños objetivos en serie.







Evidence

Dan Singer periodista e investigador del Canal 7 ha sido acusado del asesinato de Sarah Hopkins y solo dispone de unas cuantas horas para descubrir al **verdadero asesino.** ¿Podrás descubrir la **verdad a tiempo?**

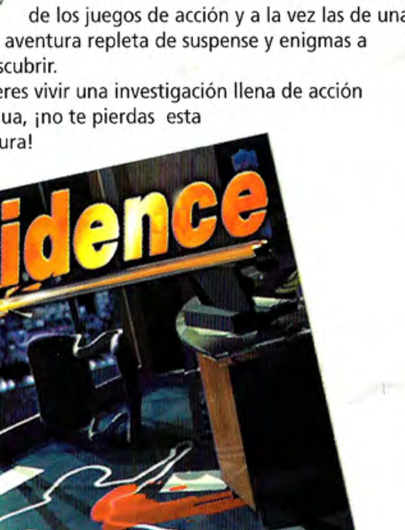
¿Quién ha matado a Sarah Hopkins?

Evidence te sumergirá en un soberbio thriller policiaco lleno de escenas de acción 3D en tiempo real.
- ¡Persecuciones en coche a toda velocidad!
- ¡Peligrosas escaramuzas en fuera borda!
- ¡Tiroteos por los pasillos del metro!

...¡Y muchas más situaciones al límite!

Evidence ofrece todas la características de los juegos de acción y a la vez las de una aventura repleta de suspense y enigmas a descubrir.

Si quieres vivir una investigación llena de acción continua, ¡no te pierdas esta aventura!











Coproducción Microïds, Club Investissement Média, Interactive Entertainment Fund





ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Álvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 506 42 00 • Fax: (91) 528 83 63

La edición más esperada

Warcraft II
Tides of Darkness

Ha costado mucho tiempo y esfuerzo, muchos quebraderos de cabeza, pero por fin está aquí pese a la incredulidad de algunos que seguirán diciendo "ya me dijeron que salía la semana pasada". La edición española de Warcraft II está lista.

Después de la terrible Gran Guerra que enfrentó a Orcos y Humanos, los restos del antaño poderoso ejército de Azeroth que pudieron escapar cruzando el Gran Mar relataron a sus congéneres los tremendos sufrimientos y torturas a que habían sido sometidos a manos de sus torturadores Orcos.

Éstos, sedientos de batalla y nueva sangre que derramar, construyeron grandes naves de guerra y cruzaron los mares en busca de los Humanos huidos, convencidos de que habrían escapado a nuevas tierras que la Horda podría conquistar. Pero los Humanos, además de perder el tiempo con lamentaciones y dolorosos relatos, habían sellado nuevas alianzas con otras criaturas.

Así, Humanos, Elfos y Enanos, se preparaban concienzudamente para librar una batalla de la que dependería el futuro de las tres razas. Los ejércitos se agolpaban en las costas de Lordaeron aguardando Las Mareas de la Oscuridad.

"Warcraft-mania"

Con esta historia de fondo, comienza la secuela que más éxito ha tenido en los últimos tiempos en todo el mundo. Warcraft II, un juego de estrategia en tiempo real cuyo predecesor, Warcraft, pasó sin pena ni gloria por algunos mercados, lleva más de un año creando nuevos seguidores por doquiera que pasa. La fiebre de Warcraft II parece no tener fin: ya han salido tres CD's con escenarios, en Internet se cuentan por decenas las páginas en las que se pueden encontrar nuevos niveles, trucos y mapas, existe un sistema de juego a través de Internet para poder jugar contra cualquier oponente del globo...

La edición española de Warcraft II ha tardado mucho tiempo en llegar por diversos motivos que no vienen demasiado al caso, pero mientras lo hacía, el juego se ha afianzado en nuestro país de una forma muy sólida mediante las unidades que se han vendido de importación. Este es el motivo de analizar el juego ahora y no antes, ya que hasta ahora no existía una distribución oficial del producto. ¿Las diferencias entre la edición americana y la española? Pocas, pero sustanciales. Además de la obvia del idioma –todos los textos, manuales y voces están en castellano–, se han implementado algunos parches que solucionan ciertos problemas del original, así como el sistema KALI de conexión a Internet para jugar a través de esta red de comunicaciones.

Orcos y Humanos

El jugador puede escoger entre jugar con Orcos o Humanos, y lanzarse de lleno a una compleja campaña –de dificultad progresiva hasta casi alcanzar el imposible– que acabará con la victoria o derrota de uno de los dos ejércitos, o bien jugar escenarios sueltos que además se pueden crear con el editor que incluye el propio programa. También existe la opción de juego en red, vía serie o módem, que quizá sea la más adictiva de todo.

Una vez seleccionada la raza, el jugador tendrá además que preocuparse de varios factores clave para el éxito en la mayoría de los escenarios, aunque dependiendo de los objetivos del mismo, algunos de ellos podrían no ser necesarios. En primer lugar, existen tres elementos vitales para poder construir edificios y crear nuevas unidades: el oro, la madera y el aceite. El primero se encuentra







Precio: 7.990
Requerimientos : 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 5.0, Compatible Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Blizzard
Distribuidor: Ubi Soft



Humanos, Elfos y Enanos se preparan a conciencia para librar una batalla de la que dependerá el futuro de las tres razas



en las minas, la segunda se obtiene deforestando bosques, y el tercero en manchas oscuras que hay en el mar. Campesinos y peones –dependiendo de la raza escogida– se ocuparán de oro y madera, mientras que las Aceiteras serán quienes construyan las plataformas de aceite y extraigan el precioso fluido del mar.





Edificios y unidades

Con todos estos recursos se pueden ir construyendo nuevas estructuras y unidades de combate, todas ellas mejorables con el desarrollo de nuevos edificios y técnicas que permitirán obtener un ejército virtualmente imbatible. Además del combate de acero con acero, la magia también está muy presente en Warcraft II. Hay ciertas unidades de ambos bandos que pueden lanzar hechizos al enemigo, conjuros cuya potencia depende de los puntos de magia de quien los lleva a cabo.

Una vez construidas las estructuras necesarias y creados los ejércitos suficientes, se lanza el ataque al enemigo. Las estrategias para ello son muy variadas y dependerán siempre del objetivo de la misión. El sistema más efectivo suele consistir en el uso indiscriminado de grifos o dragones, fabulosas criaturas aladas que desde el aire realizan su ataque y contra las que sólo se pueden defender arqueros, torres o similares. Sin embargo, no siempre están disponibles estas formidables criaturas, y muchas veces hay que conformarse con un ataque por tierra o por mar.

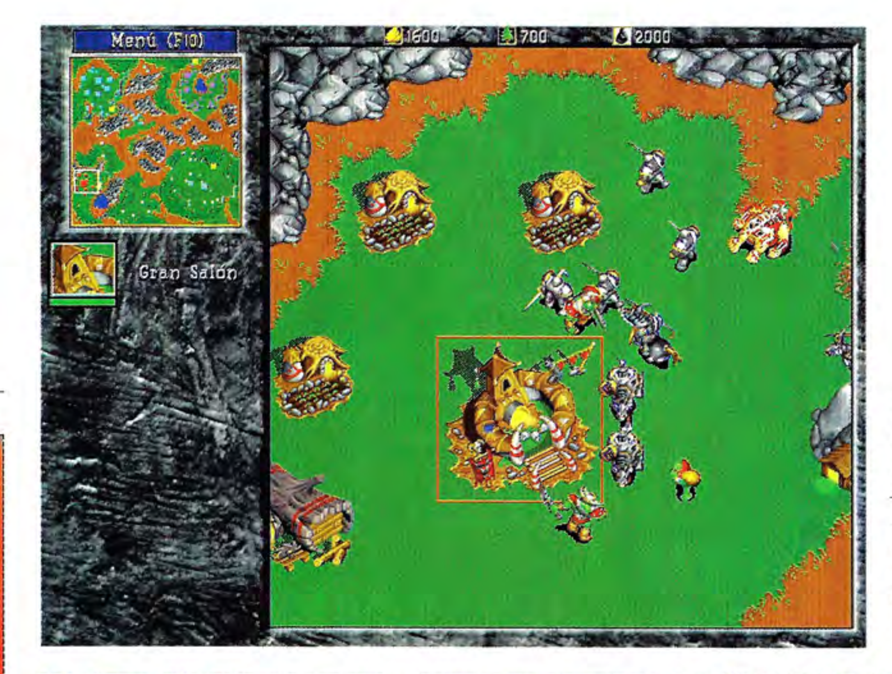
Un juego de niños

Se pueden seleccionar hasta nueve unidades al mismo tiempo, establecer puntos de patrulla, crear perímetros de defensa, y enviar espías aéreos a la base enemiga para saber cuáles son sus defensas y con qué ejércitos cuentan. Aunque hasta ahora todo esto pueda parecer excesivamente complicado, en realidad no lo es, pues hasta un niño de cuatro años fue capaz de propinar una soberana paliza a los Orcos en la última edición de la feria de rol GEN CON en Barcelona. Esto tampoco significa que sea fácil, pero sí demuestra que la mecánica del juego no tiene el más mínimo secreto y se puede aprender en muy poco tiempo.

"Inteligencia artificial"

Como suele ocurrir con todos los juegos de estrategia –y de esto no se libra ni uno solo–, el sistema de inteligencia artificial tiene algunos fallos que en ocasiones desesperan un poco al jugador. En el caso de Warcraft II, los dos principales consisten en lo siguiente: si un campesino o peón construye un edificio en una zona de mapa de forma que haya espacio entre el edificio y, por ejemplo, unos árboles para quedar atrapado, indefectiblemente cuando termine la construcción, la unidad en cuestión quedará atrapada. La única forma de salir es construir un muro en el mismo sitio, y así sucesivamente hasta salir de la encerrona –siempre y cuando se pueda construir un muro, ya que si no, la única alternativa es matar a la unidad–. El otro fallo se produce cuando se marca una ruta de movimiento a una o varias unidades y éstas, en lugar de seguirla por el sitio menos complicado o peligroso, emplean el camino atestado de enemigos o se quedan atascadas al

Existen tres elementos vitales para poder construir edificios y crear nuevas unidades: el oro, la madera y el aceite



El truco es...

Para usar estos trucos, pulsa ENTER, teclea el texto tal y como está, y vuelve a pulsar ENTER.
It is a good day to die –invencible–, Glittering Prizes –oro, madera y aceite–, On screen –ver el mapa–, Make it so –construcción casi instantánea–, Hatchet –cortar árboles con tan sólo dos golpes–, Valdez –obtener aceite–.



Calificación

Warcraft II: Tides of Darkness

Pros: Warcraft II es un juego de estrategia en tiempo real cuya jugabilidad y adictividad desatan auténticas pasiones entre quienes lo han probado. La progresión de la dificultad de las misiones está muy bien llevada, aunque las últimas se acerquen peligrosamente al límite de lo imposible.
Contras: El sistema de inteligencia artificial tiene algunos fallos que podrían haberse corregido a estas alturas, ya que la versión inglesa del producto lleva un año en el mercado. Aunque no sea culpa de la distribuidora, Warcraft II llega muy tarde a nuestro país.

encontrarse un bosque, con lo que hay que suministrar nuevas órdenes de movimientos.

Imagen y sonido

Warcraft II ofrece gráficos en alta resolución y animaciones en 3D para hilar la historia que se desarrolla en el modo campaña. Tanto los escenarios como las unidades y edificios poseen una gran definición gráfica que presenta un mundo muy agradable a la vista, cosa de la que otros títulos carecen. En todo momento además hay una banda sonora muy acorde con la temática del juego, así como efectos de sonido y voces para todas las unidades que en ocasiones –sobre todo en el caso de los orcos– aportan una nota de humor al juego.

Si a alguien le cabe la menor duda acerca de si este juego merece la pena o no, sólo tiene que preguntar a algún conocido que a buen seguro habrá jugado con él o lo habrá visto. En cuanto a si teniendo la versión original, compensa adquirir la española, es una cuestión que debe resolver cada uno, pero no hay que olvidar que es la única forma de apoyar la fuerte apuesta que algunas distribuidoras están haciendo por la traducción de los juegos al castellano.



Una escuela

Demostrando la gran calidad del juego, no son pocos los clones que de Warcraft II van a salir o ya han salido, pero como siempre, el que realmente tiene mérito es el original. Si Command & Conquer ha hecho estragos en Europa y no tanto así en Estados Unidos, con Warcraft II ha ocurrido a la inversa, y la "warcraft–manía" norteamericana ha adquirido proporciones inconcebibles.

Los factores de su éxito son varios, y quizá entre ellos destaquen la inmediatez con que se hace el jugador con el desarrollo del juego, su dinamismo, la versatilidad del juego en red y la variedad de las campañas, pero por encima de todo están su enorme jugabilidad y gran adictividad. Warcraft II constituye una magnífica opción para estas fechas para aquellos que no lo tengan, y la cantidad de horas de juego que se obtendrán con él, resulta prácticamente ilimitada. Por cierto, como no podía ser menos, ya se está preparando Warcraft III, que posiblemente estará listo para las Navidades del 98 si no se tuerce nada por el camino.


MIRA LO QUE TE HAS ESTADO PERDIENDO
3D BLASTER PCI
La nueva tarjeta gráfica 3D Blaster PCI eleva la experiencia de juego sobre plataformas PCI a una nueva dimensión de imágenes tan realistas, que hará que tus ojos salten de sus órbitas. Se acabaron los gráficos pixelados y la reproducción de video a trompicones. La 3D Blaster PCI permite el máximo realismo tridimensional a pantalla completa y a todo color para la más rica, nítida e hipnotizante experiencia de entrenimiento que puedas imaginar. Combínala con la increíble Sound Blaster 32 y no darás crédito a tus ojos... ni a tus oídos. La compatibilidad de la 3D Blaster PCI deja a sus rivales fuera de competición, incluyendo soporte para librerías de aceleración exclusiva de juegos tales como Direct3D™, DirectDraw™, CGL y Speedy3D.
Mayoristas autorizados: Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.
3D BLASTER PCI
4MB PCI BUS
Ya son más de 40 juegos, de entre los mejores y más recientes, que aprovechan las ventajas que ofrece la 3D Blaster PCI. Y cuatro de ellos vienen de regalo con la tarjeta: Quake™, Flight Unlimited™, Battle Arena Toshinden™ y Rebel Moon™. Mantén los ojos bien abiertos para no perderte lo que está llegando. Visita nuestra zona de juegos en "Creative Zone" (www.creativelabs.com), el rincón de los jugadores más osados.
Si deseas recibir más información envía tus datos a: Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern
Nombre
Apellidos
Dirección
Código Postal
Población
COGAWO/3D
SIDE ART 96

La sangre de la tierra

Blood & Magic

El rol convertido en estrategia, o la estrategia convertida en rol, ha nacido. El primer y esperado fruto de la cooperación de Interplay y TSR nace bajo los auspicios del mundo de los Reinos Olvidados, uno de los más populares creados por el monstruo del rol en los últimos años.

La más pura tradición de rol medieval que naciera en tiempos con el juego de rol Dungeons & Dragons, ha evolucionado con el paso de los años hacia una versión "avanzada" del mismo juego. Basándose en ella, los creadores de TSR han creado infinitos mundos con diferentes ecologías, geografías, fauna y flora. Uno de ellos, que además se ha convertido en escenario de una ya larga serie de novelas de fantasía, es también el estandarte que exhibe la caja de Blood & Magic para atraer al jugador de rol: los Reinos Olvidados.

Romance, venganza, conquista y valor se combinan en una serie de misiones épicas que conforman una larga campaña en la que una vez más, el bien y el mal se enfrentarán. Como usurpador o fiel servidor del trono, el jugador tendrá que atravesar difíciles y comprometidas situaciones en cinco reinos diferentes que suman un total de veinticinco misiones concatenadas.

La fuente de toda la vida y la magia es la Forja de Sangre, un mágico receptáculo de energía que recibe las vibraciones acumuladas por las criaturas base de cualquiera de los bandos: los golems. Estos seres sin alma pueden acumular y enviar energía, pero también transformarse en carne y hueso en forma de las múltiples razas y profesiones que de forma única, hacen aparición en Blood & Magic.

La vida es magia

Cada misión tiene un objetivo variable, aunque para lograrlo hay que seguir ineludiblemente y de forma estándar, una serie de pasos que comienzan por crear la mayor cantidad posible de golems, lo que permitirá acumular la suficiente energía mágica para lograr el éxito en la misión.

En cada escenario hay diversas estructuras de uno y otro bando, y en algunas de ellas los golems se pueden transformar en guerreros, arqueros y otros seres mediante un coste variable de energía. Un importante factor a tener en cuenta es que cuando un golem está malherido, al transformarse recupera totalmente su energía vital, así que no hay que dejar de aprovechar esta pequeña ventaja. Una vez se constituya un ejército medianamente aceptable, hay que localizar y eliminar al enemigo.

Gráfico rico, gráfico pobre

Los gráficos de Blood & Magic son VGA, lo que significa que se puede jugar en cualquier equipo, pero también que no están en alta resolución a pesar de resultar vistosos. La vista es superior, lo que implica que se trata de un juego totalmente bidimensional. Las únicas animaciones existentes son las de las unidades en conflicto, y aunque están bien realizadas son demasiado escasas e incurren en la monotonía. La historia se narra mediante texto, voz e imágenes fijas, desapareciendo las vistosas animaciones a que cualquier título apela para

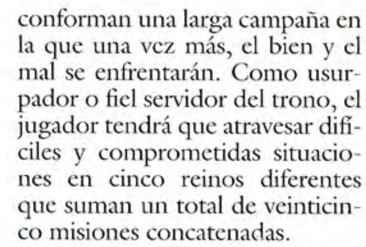








Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 35 MB de Disco Duro, VGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 6.1
Nº de jugadores: 1-2
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin







Romance, venganza, conquista y valor se combinan en una serie de misiones épicas que conforman una larga campaña



Blood & Magic establece un género intermedio entre la estrategia y el rol tomando elementos de ambos para transformarlos en "estrategia rolera". El resultado de esta



El truco es...

Nunca dejes que tus arqueros se enfrenten con nadie cuerpo a cuerpo. Cuando no tengas más remedio, utiliza a tus golems para combatir, pero recuerda que cuando les queden unos cinco puntos de vida, debes transformarlos en otra cosa si no quieres perderlos (durante la transformación recuperan la vida y pierden la capacidad de generar energía mágica).



intentar salvar el tipo. Algo similar ocurre con los efectos de sonido: son pocos y repetitivos, pero bastante bien conseguidos.

Sin embargo, y a pesar de la relativa pobreza gráfica del juego, Blood & Magic demuestra poseer un grado más que aceptable de jugabilidad y adictividad, si bien es cierto que su desarrollo es mucho menos dinámico que el de otros conocidos juegos de estrategia, tanto en el modo de un jugador como en el de dos. Aunque tiene un cierto aire a Warcraft y otros títulos similares, no termina de encajar exactamente con ninguno de ellos, dándose así el raro fenómeno de la pseudo originalidad.

peculiar mezcla puede no ser demasiado atractivo para la gran mayoría de jugadores, pero muchos sabrán apreciar lo bueno que hay en él, su adictividad y jugabilidad. Lástima que no haya sido traducido al castellano, porque posee una buena cantidad de textos y voces necesarios para poder obtener la victoria.

Calificación

Blood & Magic

Pros: Aunque no sea un juego excesivamente dinámico como Warcraft II o Command & Conquer, ya que está más próximo a la lentitud de War Wind, Blood & Magic resulta atractivo una vez se conoce su mecánica, y pronto se torna en adictivo.

Contras: Los gráficos y sonidos del juego son escasos y pobres en definición. Se echan de menos algunas animaciones hilando la historia, una trama que al igual que el resto del juego, está en inglés. El tener que estar constantemente pendiente de la acumulación de energía en los golems, resulta un incordio.







La conquista de Stalin

Command & Conquer: Red Alert



La anunciada continuación de la saga iniciada hace ahora un año ya es un hecho, en versión híbrida para DOS y Windows 95 con notables diferencias entre ambas. Respecto a su predecesor, importantes novedades entre las que destaca un editor de escenarios.



Precio: 6.990
Requerimientos : 486/MHz, 8 MB de RAM, 40 MB de Disco Duro, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido, Ratón, MS-DOS 5.0 (Pentium 75 MHz para Windows 95)
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Westwood
Distribuidor: Virgin

La Unión Soviética se ha convertido en una amenaza mundial. Hitler jamás constituyó el Reich. Stalin ha tomado el mundo por la fuerza, y naciones como Inglaterra, Francia y Alemania forman un frente aliado común contra la invasión soviética. Los medios de uno y otro bando son muy diferentes y en ocasiones resulta imposible equipararlos. Sólo una acertada dirección de las operaciones podrá dar lugar a la victoria.

Red Alert incorpora tres elementos que lo diferencian sustancialmente de Command & Conquer y Covert Operations. En primer lugar la posibilidad de funcionar en DOS y Windows 95, un editor de escenarios, y gráficos SVGA en el modo Windows 95. Además de esto hay nuevas unidades y edificios, animaciones y misiones variadas, pero la mecánica del juego y el interfaz permanecen inmutables.

Antes de entrar en mayores detalles, señalar que las imágenes mostradas son de la versión Windows 95, ya que la de DOS ofrece gráficos en baja resolución idénticos a los de Command & Conquer, lo que establece una de las primeras diferencias entre Red Alert y su precedesor.

En cuanto al resto, las misiones vienen a ofrecer más o menos el mismo tipo de objetivos que Command & Conquer, con secuencias de vídeo y animaciones intercaladas entre ellas para desarrollar una trama coherente. También, ha habido notables modificaciones del sistema de inteligencia artificial, aunque aún está lejos de ofrecer un equilibrio justo para el jugador humano.

El ordenador tramposo

Entre las innovaciones de la IA está la posibilidad de que el ordenador se tome a mal alguna de las acciones del jugador humano y se vengue por ello, lo que supone todo un punto a favor. En contra está la ventaja que posee el ordenador al conocer las posiciones de las unidades de su contrincante, ya que aprovecha esa información constantemente para no realizar ataques absurdos. Por ejemplo, si se introduce un tanque en una base enemiga para sacar de ella a una lanzadera de misiles y después destrozarla con un grupo de tanques que esperan "a la salida", es lógico que la lanzadera retroceda sobre sus pasos al darse cuenta del percal. Lo que no es lógico es que pueda pasar media hora sin que nadie se atreva a salir de la base enemiga para cargarse a cinco tristes unidades, sean del tipo que sean, cuando el ordenador cuenta con muchos más medios que el jugador humano.





Al igual que en Command & Conquer, las misiones no consisten exclusivamente en destrozar al enemigo, y en esta ocasión son un poco más complejas debido a la concatenación de múltiples objetivos dentro de una misma misión. Un buen ejemplo puede ser el rescate de una determinada unidad para utilizarla después en la voladura de todos los puentes de la zona. Aunque sea un ejemplo sencillo, más adelante las misiones se complican hasta adquirir tintes de imposibilidad supina, existiendo a veces una única estrategia para salir airoso del trance.

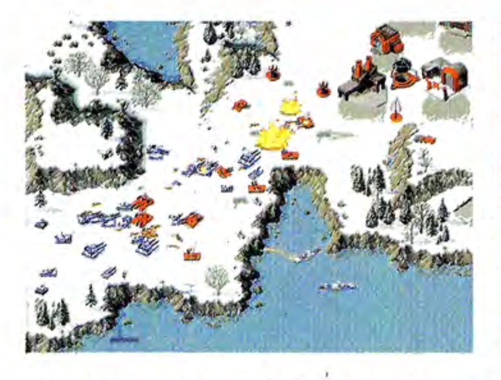
La incorporación de todo un nuevo juego de unidades no se limita a cambiar los gráficos de los anteriores, sino que amplía la cantidad de unidades y estructuras



Stalin ha tomado el mundo por la fuerza, y naciones como Inglaterra, Francia y Alemania forman un frente aliado común contra la invasión













disponibles para cada bando. Aunque los elementos básicos siguen invariables –cosechadoras, granaderos, radar, etc.– destaca la existencia de sustanciosas novedades como las perreras, que producen mortíferos pastores alemanes capaces de acabar con una unidad de a pie en dos bocados, las bombas atómicas, los aviones espía y las unidades de paracaidistas –se producen sólo una vez se tiene la tecnología necesaria y no cuestan recursos–, submarinos, destructores y cruceros para misiones con batallas navales, y diversas estructuras tecnológicas que hacen realidad la invisibilidad de las unidades o el teletransporte. También hay que mencionar la existencia de mercenarios con nombre propio, poderosas unidades con características especiales que por sí solas son capaces de arrasar todo un campo enemigo.

El editor

Como novedad para Command & Conquer, que no lo es a estas alturas para otros juegos que ya tienen solera, Westwood ha incluido un editor de escenarios que permite al jugador crear sus propios mapas de diversos tamaños con todo lujo de detalles y unidades. En cuanto a su uso, sólo existe un pequeño problema al respecto, y es que las instrucciones de este maravilloso editor de escenarios no están en ninguna parte. El manual del juego, traducido al castellano, indica que la sección correspondiente al editor comienza en la página 37, y sorpresa sorpresa, en la página 37 se remite al jugador a un archivo "readme" incluido en el CD. Un examen exhaustivo de todos los archivos de texto del CD ofrece como resultado la inexistencia de una sola palabra acerca del editor.

Al parecer esto se debe a un error de producción que Virgin subsanará enviando a todo usuario que lo solicite, una edición en castellano del manual del editor de escenarios, un programa que permite única y exclusivamente generar nuevos terrenos para partidas multijugador y colocar las posiciones de inicio de los jugadores.

La historia interminable

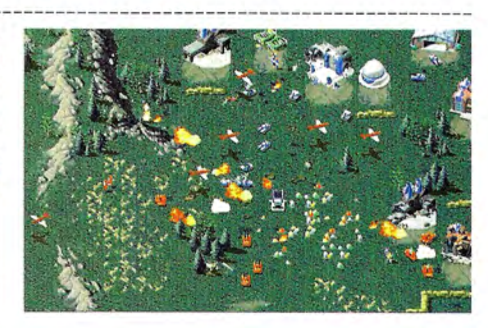
A la hora de jugar en red con Red Alert, se han de tener en cuenta varios factores que quizá resulten en cierta reluctancia por parte del jugador. En primer lugar, hay que disponer de una ingente cantidad de horas para acabar una partida, cosa que podría estar muy bien si no fuese porque esto es debido a la lentitud con que se



Westwood ha incluido un editor de escenarios que permite al jugador crear sus propios mapas de diversos tamaños















desarrolla la creación de unidades y edificios, así como las terribles diferencias de velocidad que se producen si las máquinas con que se juega no poseen unos altos requisitos.

Esto conduce al siguiente punto: para disfrutar de los nuevos gráficos SVGA en red, todas las máquinas deben ser un Pentium 75 MHz como mínimo, ya que si no el juego no funciona. La alternativa son los viejos gráficos VGA, que a pesar de no estar mal, ofrecen menos terreno a la vista.

El resultado de todo esto es que después de tres o cuatro horas de jugar entre dos personas, no hay manera de que uno venza al otro, salvo que uno de los dos se quede de brazos cruzados y no haga absolutamente nada, lo cual no suele ser especialmente divertido.

A pesar de las reticencias que pueda producir toda la parafernalia gráfica que no hace sino enmascarar un programa que tiene un año de antigüedad, hay que reconocer que el nuevo "look" funciona muy bien gracias sobre todo a la filosofía de objetivos concatenados dentro de la misión, lo que hace que Red Alert sea un juego altamente adictivo y entretenido en el modo de un jugador. Pero que nadie espere la panacea universal con este juego, ya que no deja de ser más de lo mismo presentado con otro envoltorio.

Calificación

Command & Conquer: Red Alert

Pros: La ampliación de las estructuras y unidades añade atractivo a Red Alert, un juego de por sí adictivo e interesante sobre todo por la concatenación de objetivos dentro de una misma misión. **Contras:** El juego en red no está muy bien concebido, ya que todos los bandos tienen a su alcance medios similares que mantienen un equilibrio constante. En el fondo, Red Alert es Command & Conquer con un nuevo aspecto y algunas innovaciones.

El truco es...

Dispara a los barriles que encuentres junto a las estructuras enemigas y desencadenarás una serie de explosiones que te librarán de algunos enemigos, e incluso de alguna estructura. No obstante sé cuidadoso con esto, ya que en algunas misiones, hay unidades de tu bando rodeadas por barriles, y una bala perdida podría ocasionar una catástrofe.

¿La armada invencible?

Admiral Sea Battles

No resulta nada usual el que un juego de estrategia nos proponga medir nuestra pericia a bordo de barcos de guerra, y eso es justo lo que nos ofrece esta nueva producción



Precio: 7.495
Requerimientos: 486DX2/66,Windows 95, 8MB de RAM, 18 MB de disco duro, CD ROM 2X, tarjeta gráfica SVGA
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Megamedia Corporation
Distribuidor: Proein

Admiral Sea Battles recrea una era de conflictos, conquistas y colonizaciones donde los grandes barcos de vela eran los instrumentos requeridos para las expansiones territoriales a través de la fuerza militar. Grandes flotas enviadas por las potencias más importantes construían y destruían ciudades, puertos y fortificaciones para favorecer a su país. Aquellos que disponían de la armada más poderosa tenían en su mano la posibilidad de expansión así como la de defensa.

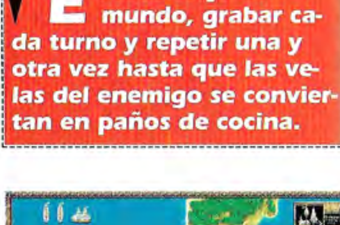
Pues bien, en resumidas cuentas, ésto es de lo que se trata. El programa pone a nuestra disposición un conjunto de recursos en forma de dinero y buques que



utilizaremos como es obvio, para destruír y conquistar las fortalezas y armadas enemigas.

A nivel gráfico el programa está bastante cuidado, teniendo una resolución SVGA bastante aceptable, aunque la disposición de los gráficos de nuestra flota no queda estéticamente todo lo bien que debiera sobre el terreno de juego. El sonido está a cargo de una serie de temas musicales con calidad de CD y disponible en MIDI, que deberemos de desconectar a fin de que nuestras batallas navales no resulten demasiado tediosas, pues llega a ser bastante repetitivo.El apartado de efectos especiales no es en absoluto ninguna maravilla, todos los disparos y explosiones son exactamente iguales y el sonido de desplazamiento de nuestras unidades es bastante incómodo, siendo uno de los puntos más deslucidos del programa.

El sistema de juego está basado en turnos, durante nuestro



turno, distribuiremos nuestros recursos entre distintas acciones a realizar, como mover, disparar, abordar, reparar o construír. Una vez finalizadas, nuestro oponente será el encargado de realizar sus acciones, hasta que se finalicen los turnos de los que constan los distintos escenarios.

Opciones de juego

Es posible jugar contra el ordenador, contra un amigo en el mismo ordenador, mediante red, o a través de correo electrónico a través de Internet, modalidad que está experimentando un gran auge, los escenarios distribuídos en historias a través de capítulos son bastante similares, teniendo casi siempre que destruír las flotas enemigas o sus fuertes y puertos y construír los nuestros defendiéndolos de cualquier posible ataque.Las unidades navales representadas van desde los pequeños y maniobrables "Clippers" pasando por transportes y fragatas hasta llegar a galeones y barcos de línea de tres puentes, teniendo cada uno de ellos sus puntos fuertes y débiles que hay que aprender a aprovechar en cada situación.

Como conclusión podemos decir que es un programa que aspira a entretener sin más, viniendo la palabra estrategia o "wargame" bastante grande para él; tiene un aspecto gráfico bastante aparente, pero como se suele decir con acierto, las apariencias, engañan.

El truco es...

El más viejo del mundo, grabar cada turno y repetir una y otra vez hasta que las velas del enemigo se conviertan en paños de cocina.



Calificación

Admiral Sea Battles

Pros: Sus gráficos en SVGA y la buena calidad y resolución del terreno.
Contras: Los escenarios son muy parecidos, los efectos de sonido iguales, el modo de juego es poco realista tornándose el juego en ocasiones, un tanto lento.

La evolución de los clones

War Wind



En algún lugar del turbulento vacío del espacio, hay una brillante joya en el firmamento: el lejano planeta Yavaun. Misterioso y extraño, bello en su hostilidad, Yavaun es el campo de batalla de cuatro razas que luchan por su propia supervivencia.

Los Tha'Roon, serpentinas criaturas que antaño poseyeran un Imperio Galáctico, son temidos por su crueldad y mortales habilidades en combate. Ahora pretenden reinstaurar su dominio sobre otras razas utilizando para ello la fuerza. Inmediatamente detrás de ellos están los Obblinox, antiguo pilar tecnológico de los Tha'Ronn que ahora se rebelan contra sus anteriores amos utilizando su superior conocimiento.

También hartos de la esclavitud a que fueron sometidos por los Tha'Roon, las criaturas–planta, los Eaggra, se han reunido en ingentes masas empleando su íntimo conocimiento de la tierra y su tremenda resistencia como principal arma para aguantar ante la presión de las otras razas. Por último están los Sham'Li, originales habitantes de Yavaun cuya cultura se basa en las artes marciales y las antiguas tradiciones que pasan de generación en generación. Su objetivo final no es sólo proteger al débil y preservar su amado planeta, sino unir a las cuatro razas en una hermandad.

La clonación mejorada

War Wind no debe engañar a nadie: es una descarada imitación de Warcraft II creada con bastante inteligencia y oportunidad. Aprovechando el tirón del juego de Blizzard, SSI ha conseguido descubrir qué elementos echaban de menos los jugadores de Warcraft, así como las modificaciones pertinentes al interfaz para hacerlo más cómodo, y lo han implementado todo en este clon.

El gran fallo de SSI ha sido el no saber difundir la existencia y características de War Wind a los cuatro vientos, con lo que este juego pasará sin pena ni gloria por donde otros ya han pisado fuerte. Hay que hacer constar desde un primer momento que War Wind no es un mal juego, sino que incluso supera a Warcraft II en muchos aspectos que cualquier adepto del título de Blizzard sabrá reconocer enseguida, pero sin embargo carece de dos características fundamentales que lo alejan de la inmensa mayoría de jugadores: una de ellas la inmediatez con que cualquiera se puede hacer con el juego, y la otra, su dinamismo.















Variaciones

En War Wind se puede escoger entre cuatro razas a la hora de jugar, y no existe un equilibrio proporcional entre ellas de forma que dé lo mismo una que otra. Cada una de ellas ofrece una campaña de 7 misiones individuales, lo que suma un total de 28 –al igual que Warcraft II–. También existen escenarios independientes y opción multijugador con más escenarios, así como un editor de mapas para crear niveles propios. Todo ello siguiendo fielmente las pautas marcadas por Warcraft II.

Entre las novedades que harán las delicias de muchos jugadores, destaca la posibilidad de entrar en los edificios para realizar investigaciones diversas, actualizar las unidades, contratar mercenarios, menús de acción basados en la pulsación de los botones del ratón sobre cada unidad, la existencia de criaturas ajenas a las cuatro razas que suponen un enemigo adicional, un buen número de unidades adicionales, y las animaciones detrás de todas y cada una de las misiones.

Una de las aportaciones más importantes es el hecho de que los trabajadores son la materia prima de cualquier tipo de unidad –excepto de los mercenarios y héroes–, y se pueden actualizar o rebajar de nuevo a trabajador a voluntad, con lo que siempre se puede disponer de cualquier unidad necesaria en un momento dado.

Inconvenientes

Sin embargo todos estos elementos que enriquecen el juego y ofrecen una gran versatilidad a la hora de jugarlo, constituyen un gran inconveniente para el que por primera vez se acerca a War Wind: no es nada fácil hacerse con el juego nada más arrancarlo. A



Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 60 MHz, 16 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: SSI/Mindscape
Distribuidor: Proein



Para el experto jugador de Warcraft II, este nuevo título de SSI es una auténtica delicia que ofrece muchísimas horas de juego –incluyendo escenarios y diversos trucos disponibles en Internet–









El truco es...

Para eliminar la neblina de guerra, pulsa ENTER y teclea !the sun also rises [ENTER]

Para obtener 5000 unidades de recursos, pulsa ENTER y teclea !golden boy [ENTER]

Para poner al máximo la bandera de liderazgo del líder, pulsa ENTER y teclea !pump an arhn [ENTER]

pesar de la existencia de un detallado manual y una excelente ayuda on–line, es muy fácil que el jugador se pierda entre tanta unidad y actualizaciones, menús individuales y comandos cuya existencia depende directamente de la cantidad de recursos almacenados.

Además la mecánica de War Wind es mucho más lenta que la de Warcraft II, ya que la obtención de recursos es tediosa e impide progresar a buen ritmo, con lo que prácticamente la primera hora delante de la pantalla se limita muchas veces a mirar cómo unos trabajadores alienígenas recogen cristales y madera para poder acumular ingresos y construir estructuras y contratar mercenarios y/o trabajadores.

War Wind es una evolución clónica de Warcraft II cuyo editor no ha sabido posicionar adecuadamente en el mercado, por lo que resulta muy factible que no tenga tanto éxito como debiera. Para el experto jugador de Warcraft II, este nuevo título de SSI es una auténtica delicia que ofrece muchísimas horas de juego –incluyendo escenarios y diversos trucos disponibles en Internet–. Las animaciones son algo pobres en calidad gráfica, mientras que los gráficos del juego son en alta resolución aunque no especialmente bonitos. El sonido de las unidades puede resultar desagradable a muchos oídos, pero a pesar de todo, el juego no pierde adictividad.

Para todos aquellos jugadores inexpertos, War Wind puede resultar un poco duro al principio, pero una detallada lectura del manual o la ayuda on–line resolverán el problema. El único defecto en este aspecto es que mientras el manual está completamente en castellano, el resto del juego se ha quedado en inglés, lo que plantea un inconveniente adicional para quien no domine este idioma.

Calificación

War Wind

Pros: War Wind es una evolución muy inteligente de Warcraft II que ofrece numerosas características enriquecedoras para el juego al que imita. La adictividad es bastante considerable y la oferta de horas de juego se equipara perfectamente a la de otros títulos similares.
Contras: Al igual que en Warcraft II y otros juegos de estrategia en tiempo real, es sistema de inteligencia artificial posee escandalosos fallos que obligan al jugador a tener un exhaustivo control de las acciones de sus unidades. War Wind está en inglés y es poco dinámico al principio.

La conquista del espacio

Fragile Allegiance

De la misma forma que ya nos propuso en su momento Outpost, este nuevo título de Gremlin nos ofrece la posibilidad de colonizar diferentes planetas a lo largo y ancho del infinito universo

Precio: 6.990
Requerimientos: MS DOS/Win95 -486DX2 66,CD ROM 2X-SVGA
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Arcadia
Distribuidor: Gremlin

En un universo dominado por la Federación, que controla casi todos los recursos disponibles, se cierne un nuevo peligro; la colonización de planetas y asteroides nuevos a fin de conseguir la máxima cantidad de contratos de explotación. La carrera tecnológica necesita la mayor cantidad de minerales para conseguir su expansión, por lo que es imperativo comerciar y encontrar yacimientos lo antes posible. La interacción con razas alienígenas es un hecho obligado para el bienestar de la Federación así como su destrucción si es necesario.







Mecanismo de juego

Estamos más ante un gestionador de recursos que ante un programa de estrategia, ante nosotros miles de billones de asteroides que colonizar y un sólo objetivo: la colonización y el aumento de los recursos disponibles tanto industriales, como político-militares para conseguir los objetivos de la Federación. En sí el programa recuerda a juegos como el Outpost, resultando tener una serie de medios a nuestro alcance para poder cumplir nuestra misión.

Las opciones y trabajos a realizar son enormes, desarrollando trabajos de minería y construyendo naves de combate, transportes, misiles y un montón de aditamentos tecnológicos que ayudarán a que nuestra colonia espacial vaya creciendo y siendo importante.



Una vez tengamos los materiales necesarios podremos emplearlos para construir instalaciones, y a su vez, éstas nos servirán como base para construir otras y así continuamente. Para defensa de la base construiremos silos de misiles con varios tipos de cargas y potencia. Para misiones de ataque y transporte las flotas conseguirán un papel preponderante, y en ellas podremos movernos a lo largo del espacio para poder lanzar ataques a más larga distancia, pues utilizaremos las naves como plataformas de lanzamientos y ataques.

La diplomacia

Es un aspecto muy importante en el desarrollo de juego, y podemos elegir si las razas alienígenas son más o menos hostiles. Nuestras conversaciones con ellos se tornarán bastante influyentes en los posteriores desarrollos de los eventos.

Existen varias formas de conseguir una alianza siempre mediante tratados, en éstos se cimentarán las bases del estado que existirá entre nosotros. Podremos elegir entre la guerra total, la paz completa, o un término medio consistente en la eliminación de la guerra convencional, pero permitiendo las operaciones encubiertas, o dicho de otra manera, espionaje e información.

Como conclusión podemos decir, que es un programa entretenido, si bien está bastante cuidado en forma, no lo está tanto en fondo, lo que ocasiona por los largos períodos de espera tanto de construcción como de acción que perdamos el interés en seguir delante de la pantalla.

El truco es...

Aunque si se rompe un tratado, la Federación nos castigará mediante una suculenta multa, es la mejor forma de pillar desprevenido al enemigo. Como decía Maquiavelo, los tratados están para romperlos, porque para eso se firmaron.

Calificación





Fragile Allegiance

Pros: Una calidad gráfica muy buena, la ambientación está lograda y las conversaciones con nuestro personal y con los embajadores de otras razas son interesantes, así como el trabajo de nuestros espías.
Contras: El combate no está bien representado y es muy difícil manejarse diplomáticamente. Las animaciones brillan por su ausencia.

Mi proyecto científico

Creatures

Muy de vez en cuando surge de los revueltos mares de la creatividad la diosa Originalidad, y de esas pocas veces, sólo algunas se digna la deidad a comunicarse con los diseñadores de juegos de ordenador. Por suerte para todos, los creadores de Creatures fueron elegidos para recibir la inspiración de la divinidad.

Es triste reconocerlo, pero es así: los juegos originales no abundan, y mucho menos si además son divertidos y entretenidos. Creatures es un título completamente atípico que surgió de un proyecto científico, o dicho de otra manera, es un proyecto científico convertido en algo comercial.

Seguramente muchos estudiantes de informática han tenido que pasar –o pasarán– por la difícil tarea de crear un sistema de inteligencia artificial que simule la vida con mayor o menor grado de realidad y acierto. En Creatures se trata básicamente de eso: dar a luz a una criatura y educarla, contribuir a su desarrollo y reproducción, y enterrarla con todos los honores. Es algo así como un sistema de entrenamiento para padres primerizos, pero convertido en un juego muy entretenido y repleto de curiosidades.

¡Cuidado!



Al abrir la caja de Creatures, se encuentran –entre otras cosas– un CD–ROM y un disquete. El primero es el juego que hay que instalar, y el segundo contiene las seis criaturas únicas que incluye cada copia del juego. Sí, no hay que poner cara rara. En realidad, ni siquiera son criaturas per se, sino proyectos de las mismas, o lo que es lo mismo: huevos. Por si acaso, antes de empezar a jugar será mejor sacar una copia de seguridad del disquete de los huevos (con perdón, pero es que es el disquete de los huevos).





Una vez hecho esto se arranca el programa, se accede a la incubadora y se coge un huevo para ver nacer a la criaturita. Las primeras fotos, la partida de nacimiento, el bautizo, y ya está lista –o listo– para salir al mundo. Rápido, hay que buscarle pareja, porque estas criaturas sólo tienen quince horas de vida, y la única forma de no perder la línea sanguínea es hacer que procreen. Con una parejita ya se pueden obtener más huevos, menos mal.

Como la vida misma

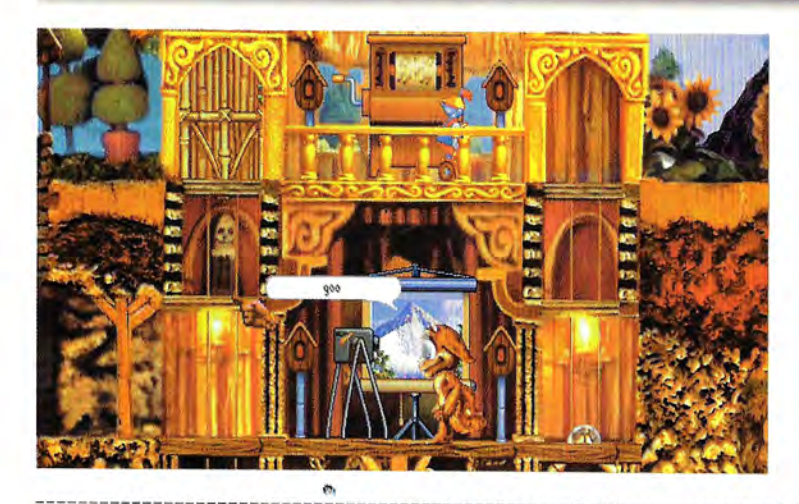
Pero para no perder el control, lo mejor al principio es incubar un solo huevo y ver qué pasa, hacerse con el juego y la criaturita, y después ir a por la parejita. Al nacer, como cualquier ser vivo, la criatura no sabe nada del mundo, ni tampoco hablar, ni para qué sirven las cosas, ni lo que es bueno ni lo que es malo. Sus únicas habilidades son pegar botes de un lado a otro y por supuesto, tener un apetito voraz. En manos del jugador está enseñarle los nombres de las cosas, incluso el nombre de su padre adoptivo, del cual sólo conoce la mano, el premiarle con una caricia cuando hace algo bien o castigarle con un cachete cuando se porta mal. También pasa enfermedades, como todo hijo de vecino. Le gusta jugar y explorar, le divierten los ruidos y las cosas que se mueven. Es como la vida misma. Lo mejor es que aprenden.

Tratar de explicar más este juego, es como escribir la vida de un ser humano desde que nace hasta que muere, una tarea que podría resultar imposible. En realidad, al mismo tiempo que



Precio: 6.990
Requerimientos : 486/MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Millenium/Warner Interactive
Distribuidor: New Software Center





Nuestra misión consiste en dar a luz una criatura, educarla, contribuir a su desarrollo y reproducción y, finalmente, enterrarla con todos los honores

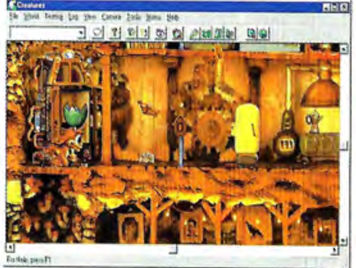
aprende la criatura gracias a las guías y enseñanzas de su padre adoptivo –el jugador–, el mismo jugador también aprende con ella qué debe hacer o no hacer –al igual que un padre primerizo–.



¿Tenemos un niño?

Creatures pone a disposición del jugador un colorido mundo con aspecto de dibujo animado, un mundo muy grande que no sólo ofrece incontables lugares que explorar y cientos de objetos y cacharros que descubrir, sino en el que además viven otros seres que a veces llevarán la desdicha a las criaturas tan amorosamente criadas.







Claro que cabe hacerse ciertas preguntas que en realidad se responden jugando: si tienes un amigo que ha criado a sus propias criaturas, y tú a las tuyas, ¿podemos tener niños juntos? Pues claro, siempre y cuando vuestras criaturas sean del sexo opuesto, claro está. Sólo hay que exportar la criatura a un disquete y llevarla un rato al mundo del otro ordenador, por el que campa como Pedro por su casa la criatura de tu amigo. Les dejáis un ratito solos, y con suerte tendréis un huevo para cada uno.

Las posibilidades son virtualmente infinitas, y todas ellas, al menos las que se nos han ocurrido, están contempladas. Creatures es un juego que destaca por su originalidad, pero que además ofrece un divertido entretenimiento que puede prolongarse eternamente. Warner ofrece una página WEB donde poder coger huevos de repuesto, y garantiza que cada criatura es única en el mundo, igual que los seres humanos. Resulta sorprendente descubrir que un juego a priori tan poco apetecible como Creatures, se convierte en algo muy divertido y adictivo hasta llegar al límite de "voy a jugar un rato con el niño", y encender el ordenador para cargar este singular título.

El truco es...

Dada la importancia del tema, insistimos: resulta más que conveniente hacerse una copia del disco de los huevos antes de empezar a jugar.



Calificación

Creatures

Pros: Creatures es original, entretenido, divertido y adictivo. Refleja el proceso de aprendizaje y desarrollo de un ser vivo inteligente con bastante fidelidad, y constituye un producto único en la historia de los juegos de ordenador.

Contras: La propia originalidad del juego provoca un ligero desconcierto en el jugador, y el desarrollo de la acción resulta notablemente lento y en algunos momentos bastante confuso.



El negocio del fútbol

Ultimate Soccer Manager 2

Los simuladores de fútbol inundan el mercado. Cada vez son más los programas que llegan a las manos de los aficionados a este tipo de juegos. Y por suerte para ellos, cada vez son más reales y más completos.



Precio: 7.450
Requerimientos: 486 DX33 o superior, 8 Mb de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Después de pensar en la pequeña avalancha de programas simuladores, llegamos a la conclusión de que quizá, al contrario de lo que se podría creer en un principio, el número de personas a las que les atrae este género no es precisamente reducido, y que, si se siguen unos principios básicos, es bastante sencillo desarrollar un programa con una apariencia bastante aceptable.

Los jugadores encuentran en estos juegos una nueva forma de entender el deporte rey. La estrategia, el marketing, la economía y las finanzas, la astucia en la elección de los mejores jugadores, la psicología y el poder de mando sustituyen a la fuerza, la habilidad en el regate, la visión de juego o la precisión en el tiro de los juegos "arcades".

En la mayoría de los casos, los simuladores estratégicos de fútbol no tienen ni un sólo gráfico. Ya hemos podido encontrar varios programas así; no poseen animaciones de jugadores generados con grandes ordenadores gráficos, ni campos de juego virtuales con casi infinitas perspectivas. Pero este programa no se limita a presentar varias pantallas donde, por medio de texto, se muestra lo que va ocurriendo. No, está aderezado con unos gráficos interesantes, buenos si le los compara con los otros juegos de este género; unas animaciones, para los personajes de los directivos y otras personas relacionadas con el club, bastante atractivas; y un pequeño terreno de juego para ver cómo se desarrollan los partidos del equipo dirigido por el jugador.

Todos estos detalles ponen a este simulador estratégico por encima de los demás. Si esto no fuera poco, las posibilidades y las opciones que se le han añadido hacen que sea un poco menos monótono que lo que suele ser habitual. Por ejemplo, es muy interesante variar el precio de los objetos que se venden en el campo, de las entradas, destinar más entradas gratuitas para los espectadores infantiles, alquilar las vallas publicitarias o contratar un patrocinador. También se puede jugar sucio: sobornar al rival del próximo partido o pagar por ser el beneficiario de los mejores traspasos. La elección recae exclusivamente en el jugador, pero debe saber que jugando limpio también se gana.











Calificación

Ultimate Soccer Manager 2

Pros: Los gráficos sirven para amenizar y aligerar la "carga" estratégica del programa. Añadir ciertas cuestiones tácticas, como jugar sucio o dirigir el marketing del club, ha sido una opción acertada. El programa puede a ser bastante adictivo.

Contras: Los equipos ingleses sólo serán atractivos para los verdaderos seguidores de esta liga. El equipo titular no viene predefinido, elegir la mejor combinación costará varias horas de juego.

El truco es...

Para conseguir buenos resultados hay que saber colocar a todos los jugadores en sus posiciones reales. Las tácticas defensivas sólo son útiles en ciertas ocasiones; obtener buenos resultados, marcar goles y ganar partidos, producirá sustanciosos dividendos.



CD-ROM NOMINADO "MILIA D´OR 1996" CANNES · FRANCIA

KLANG!

TODO 3D 360°

Niños, jóvenes y adultos se divertirán navegando por más de 40 mundos fantásticos y descubriendo un montón de personajes animados.
KLANG! ofrece, además, una historia de habilidad e ingenio capaz de retar

UN JUEGO DE OBSERVACIÓN Y BÚSQUEDA EN ESPACIOS VIRTUALES 3D

- 40 mundos tridimensionales creados con la técnica "QuickTime Virtual Reality" que permite la visión en 360 grados sólo con mover el ratón
- 36 personajes modelados y animados en 3D en casi un centenar de animaciones.
- La banda sonora de KLANG! incluye más de 30 temas originales con sonido estéreo.

RESCATA A LA PRINCESA Y ENCUENTRA EL CÓDIGO SECRETO

Este es el doble objetivo final del juego, para ello debes descubrir los pasos entre escenarios y mundos. Al hacer esto irás progresando en las 16 fases de juego, lo cual abre nuevos caminos entre mundos.



CD-ROM WINDOWS & MAC

PON A PRUEBA TU HABILIDAD DE EXPLORADOR RESOLVIENDO ENIGMAS

En ocasiones para acceder a un nuevo mundo deberás resolver una prueba.
Unas veces son pruebas de habilidad, otras intelectuales, y en algunas pruebas necesitarás haber encontrado pistas para saber la solución...

DIVIÉRTETE CON LAS ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES

Los Personajes animados en tres dimensiones van a entretenerte y te harán sonreir con sus gags y animaciones. Observa dónde pueden estar escondidos, sólo tú puedes hacer que aparezcan. Por cierto, hay dos Personajes que se esconden en varios mundos ¿cuáles son?





KLANG! UNA FANTASTICA AVENTURA QUE SE ADAPTA A TODAS LAS EDADES

Tel. (93) 409 01 15
www.matrust.es

Comunión de mente y máquina

M.A.X.

La humanidad siempre ha estado dividida por un motivo u otro, de manera que los enfrentamientos entre distintas facciones han sido una constante a lo largo de la historia. Con esta base, y tal y como va el mundo, M.A.X. plantea un oscuro futuro para el hombre.

La Tierra es un desierto ecológico por culpa del hombre. La raza humana se ha dividido en ocho clanes que viven en inmensas naves espaciales. Tu cerebro está conectado directamente al sistema informático para expandirse mucho más de lo que jamás habrías podido pensar. El objetivo de esta operación es ponerte al mando de las operaciones de colonización y defensa de los planetas recién descubiertos.

Construir y defender, explotar y colonizar, eliminar al enemigo. Éstas son tus directrices, tu credo y tu objetivo. No puedes fracasar, la competencia debe ser erradicada. Si en algún momento dudas y tus acciones no satisfacen al clan, serás desconectado y tu existencia acabará para siempre.



Aunque esta declaración de partida de M.A.X. promete mucho, no hay que olvidar que es uno más de tantos juegos que han querido seguir las filosofías de Command & Conquer y Warcraft II. Resulta francamente aburrido seguir mencionando estos dos títulos de obligada referencia, pero son las compañías de software quienes parecen deseosas de explotar lo más posible las ideas ajenas.

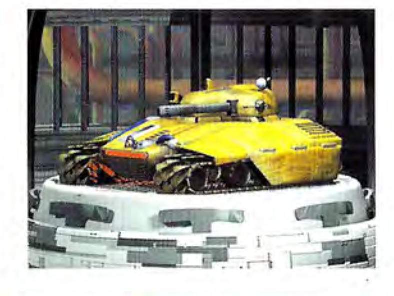
Los turnos sin turnos

Intentando aportar algo de originalidad, Interplay trata de disfrazar el sistema de turnos habitual de los "wargames" con la expresión "sistema de turnos simultáneos". Hay turnos, pero en realidad no los hay porque la acción es simultánea. Una afirmación difícil de creer. Con el juego en pantalla, existen dos opciones: turnos y turnos simultáneos. La primera supone que el jugador decide qué va a hacer durante su turno, da las órdenes necesarias, y pulsa el botón de acabar el turno para que el oponente (humano u ordenador) haga lo propio. La segunda consiste en que todos hacen de todo a la vez, pero hay que pulsar el botón de acabar el turno porque la construcción de edificios y unidades cuesta recursos y turnos.

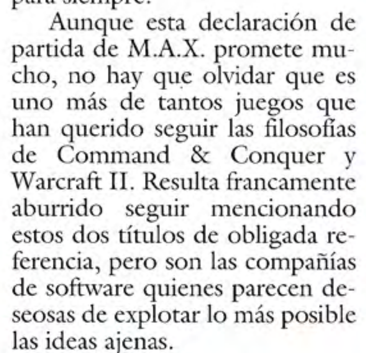
Lo más llamativo de este "novedoso" sistema, es que se elija la opción que se elija, el ordenador siempre tiene que pensar, invirtiendo para ello hasta cuarenta segundos en la tercera misión de entrenamiento.

Una fachada típica

El resto es bastante aceptable, con gráficos SVGA vistos desde arriba, banda sonora cañera y unos efectos de sonido corrientes. La mecánica de juego consiste en marcar a la unidad deseada, con lo que se obtienen las posibles opciones que tiene dicha unidad para realizar acciones en







Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido 16-bit, Ratón, DOS 5.0
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin



Construir y defender, explotar y colonizar, eliminar al enemigo; estas son tus premisas







ese turno. Si se trata de un ingeniero o vehículo de construcción, hay pantallas adicionales para determinar la producción, su orden y cuantía.

M.A.X. ofrece misiones de entrenamiento, misiones sueltas, escenarios internos, un modo de campaña, y otro multijugador. Hacerse con el control del juego no lleva demasiado tiempo, sobre todo empleando las misiones de entrenamiento que de forma progresiva, van explicando la utilidad de las distintas estructuras y unidades mediante ejemplos prácticos, con la posibilidad de ayuda online cuando se produce un evento nuevo para el jugador, lo que supone un punto a favor de este título.



El truco es...

No te expandas muy lejos de tu punto de partida. Espera a recibir el primer ataque enemigo mientras produces cuantas unidades militares puedas. Una vez eliminada la amenaza, agrupa tus unidades y lanza un ataque a gran escala sobre la base de tu oponente.

El combate

Aunque existen enfrentamientos entre diferentes clanes, la decisión sobre el resultado del combate parece no tener una base demasiado lógica, quedando en manos de los cálculos internos del ordenador. Parece obvio que aunque una poderosa unidad enemiga ataque a una inferior, y reciba como respuesta un contraataque de manos de cuatro o cinco unidades menos poderosas, el enemigo debiera perecer en el intento. Sin embargo, de hecho no es así, lo que habla significativamente del desequilibrio existente entre las distintas jerarquías de unidades y bandos.



Además, entorpeciendo un poco la labor del jugador, existe una distancia limitada para el movimiento de cada unidad por turno, y si alcanzar el destino marcado requiere varios turnos, sorprendentemente las unidades no se mueven de donde se quedaron tras recibir la orden a medida que pasan los turnos, exigiendo al jugador asignar nuevas órdenes de movimiento o ataque.

La filosofía global es la manida obtención de recursos, construcción de edificios, creación de unidades, y ataque al enemigo. Por mucho que se cambien los menús, los gráficos y ciertos objetivos, M.A.X. sigue siendo más de lo mismo. Su aparición no pasa sin embargo desapercibida en un mes en que salen títulos como Red Alert, War Wind, Warcraft II, Deadlock, y posiblemente algún otro juego que saldrá a última hora.



Calificación

M.A.X.

Pros: No es difícil hacerse con el control de M.A.X. gracias a las magníficas misiones de entrenamiento que incluye el juego. Además se puede ajustar el nivel de inteligencia artificial del enemigo, con lo que se anula en cierta manera el habitual desequilibrio que suele producirse en determinadas situaciones.
Contras: La instalación mínima ralentiza mucho el juego incluso en un Pentium 133 MHz con 16 MB de RAM, y se hace necesaria la intermedia (cerca de 60 MB) para conseguir una velocidad de juego aceptable.

Un punto de encuentro

Deadlock

La lista de imitadores de los juegos de estrategia más conocidos de los últimos doce meses no tiene fin. Deadlock se incluye en ella, si bien está mejor disfrazado que otros para aparentar novedad y una lustrosa originalidad.

Sin embargo, cuando se tiene en mente seguir de alguna manera el concepto de algo ya existente a la hora de diseñar un juego nuevo, resulta muy fácil que a la larga se consiga una especie de "max–mix" que lo tiene todo y nada.

Para introducir al jugador en el mundo de Deadlock, habría que contar una bonita historia de razas que se disputan un planeta detrás de otro, combatiendo entre sí con las unidades creadas, construyendo edificios, investigando nuevas tecnologías y reuniendo los recursos necesarios que permitan generar todo esto. Pero esta historia es la misma de siempre, por algo el subtítulo del juego es "Conquista Planetaria", así que es mejor no invertir demasiado tiempo en el argumento y lanzarse de cabeza al juego.

Como en todo juego de estrategia que se precie hoy día, Deadlock posee un modo de juego con campañas para un solo jugador y otro para juego en red, vía serie, módem o Internet. Parece sin embargo que en esta ocasión se ha puesto mucho cuidado al aspecto multijugador descuidando en cambio el que se supone inmediatamente accesible para todo el mundo: el de un jugador.



De los mejores...

En cualquier caso, este Deadlock no es un simple imitación de Warcraft II o Command & Conquer con una perspectiva isométrica que proporciona un poco de lustre visual al juego. Tratando de llegar más lejos que nadie, y ya puestos copiar ideas ajenas, Accolade incorpora ciertos elementos de Civilization y Civilization II que en lugar de amenizar el juego y acentuar su jugabilidad, no hacen sino estropearlo: se trata de aquello de mantener feliz a la población y llevar una árida gestión económica basada en producción e impuestos. Una excepción a las malas ideas que han tomado prestadas de Civilization, es la inclusión de la figura del diplomático.

Todo esto es un cóctel a priori explosivo: la jugabilidad y adictividad de Command & Conquer y Warcraft II , los gráficos SVGA de Warcraft II, la perspectiva isométrica de Populous –por mencionar un ejemplo antiguo– o Gene Wars –por poner el ejemplo reciente–, los factores económicos de Civilization, y los conceptos del desarrollo tecnológico, recogida de recursos y producción de edificios y unidades.

Pero después de jugar unas horas, se descubre que la proporción de ingredientes no es la acertada, ya que enseguida se nota que la planificación económica prima de forma suprema sobre la estrategia de combate, sin olvidar además que el dinamismo que ofrece actualmente cualquier juego de estas características, desaparece en cuanto el flamante sistema de turnos de cualquier "wargame" entra en escena.

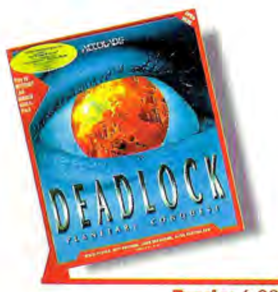
Su turno

En el modo de un jugador, hay que producir, controlar impuestos, satisfacer a la población, investigar nuevas tecnologías, cons-









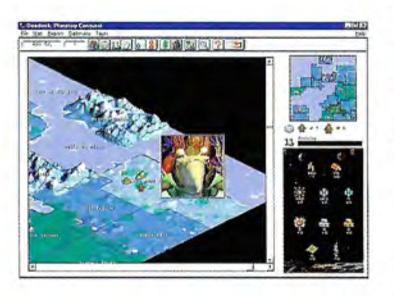
Precio: 6.990
Requerimientos : 486/MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 3.1, Windows 95 o Windows NT
Nº de jugadores: De 1 a 7
Editor: Accolade
Distribuidor: New Software Center



Tenemos que mantener feliz a la población y llevar una árida gestión económica basada en producción e impuestos









truir edificios, distribuir las unidades especializadas en las diferentes instalaciones según las necesidades del momento, entrenar nuevas unidades y vehículos, y lanzar un ataque. STOP. El turno ha terminado. La batalla la decide el ordenador una vez que las unidades enviadas al territorio enemigo llegan allí, sin importar las órdenes que se hayan asignado a cada una.

Contra otro jugador humano –o varios–, Deadlock cambia bastante en la medida en que una inteligencia se enfrenta a otra igual sin necesidad de que medie la máquina –salvo en los combates–, y los objetivos dejan de ser la aniquilación y destrucción para pasar a consistir en la creación y/u ocupación de un número predeterminado de ciudades. El sistema de turnos sigue incordiando un poco, pero no es tan excesivo como en el modo de un jugador.

Concluyendo, Deadlock es un juego indicado única y exclusivamente para todo aquél que esté a favor de los juegos de estrategia por turnos y que posean una elevada complejidad de concepto unida a un fácil control que viene dado por un interfaz claro y sencillo. Los adeptos a juegos más inmediatos y dinámicos como Warcraft II y Command & Conquer lo encontrarán algo duro, mientras que los de Civilization o Civilization II quizá lo encuentren un poco degenerante por intentar rizar el rizo a costa de pegar elementos de diversos títulos, tratando de hacer algo que parezca original.

Deadlock merece un cero en originalidad, pero como no sólo se valora este aspecto a la hora de analizar un juego, a pesar de los pesares es un juego que entretiene y responde a la expectativa de muchas horas de juego a través de la conquista de innumerables planetas de la galaxia. En red aumenta notablemente su calidad, si bien no deja de parecer aún entonces, un conglomerado de ingredientes que pasaban por delante de una coctelera. A su favor tiene también el que esté en castellano.

El truco es...

No te centres en la construcción porque no te dará tiempo a preocuparte por tus unidades de combate. Enfoca tus esfuerzos hacia las estructuras y avances necesarios para obtener un buen contingente militar que pueda hacer frente al enemigo llegado el momento, y olvídate de crear una bonita ciudad con muchos edificios.

Calificación

Deadlock

Pros: Deadlock, una vez entendido su concepto y aprendido su manejo, ofrece una gran cantidad de horas de juego con un nivel de entretenimiento medianamente aceptable. En red tiene el mejor interfaz del mercado con muchas posibilidades para disfrutar de esta opción.

Contras: El sistema de turnos hace el juego algo anodino. El descarado pastiche que Accolade ha creado y ha bautizado como Deadlock, carece de originalidad e innovaciones en cuanto a concepto de juego se refiere.

Un rugido infernal

Sega Rally Championship PC

Toda la emoción de un arcade clásico en el mundo del motor, ha sido insuflada a los gráficos y al comportamiento de dos bestias incomparables: el Toyota Celica GT y el Lancia Delta HF Integrale; los esperados visitantes recién llegados del mundo de las recreativas.

Un juego de coches no muy generoso, es cierto. Con pocas diferencias y ninguna novedad en cuanto a su estructura si lo comparamos con sus predecesores. Y luego está ese reducido número de circuitos para competir... Un tanto flojo en el apartado de opciones y encima, tan sólo dos coches para poder jugar. ¿Qué circunstancia es entonces plausible en el juego que comentamos en este artículo? ¿Acaso con esos preliminares se puede salvar algo de la catástrofe? ¡Pues sí! Todo lo anteriormente dicho es cierto, lo que ocurre es que los elementos que configuran Sega Rally, han sido concebidos bajo el dominio de unas calidades gráficas y de manejabilidad tan excelentes que a pesar de todo, el juego es una maravilla, dentro de su acotado desarrollo.

Los coches

Tendrás la oportunidad de conducir un Lancia Delta Integral y un Toyota Celica –el Lancia Stratos sólo para los mejores está oculto–. Estas dos máquinas ofrecen un comportamiento muy similar en competición y la velocidad a la cual pueden discurrir en algunos tramos de las carreteras es bastante alta, máxime si tenemos en cuenta la gran calidad de sus imágenes. En relación a la pantalla de juego del coche, su configuración es la de siempre: el paisaje en el fondo con el coche en primer plano u ofreciendo una vista sin coche. El tiempo, el cuenta revoluciones, los segundos de "vida" que te quedan, tu posición en la carrera, etc. y casi lo mismo cuando la partida es para dos jugadores, solo que en ese caso, la pantalla está partida en división horizontal.







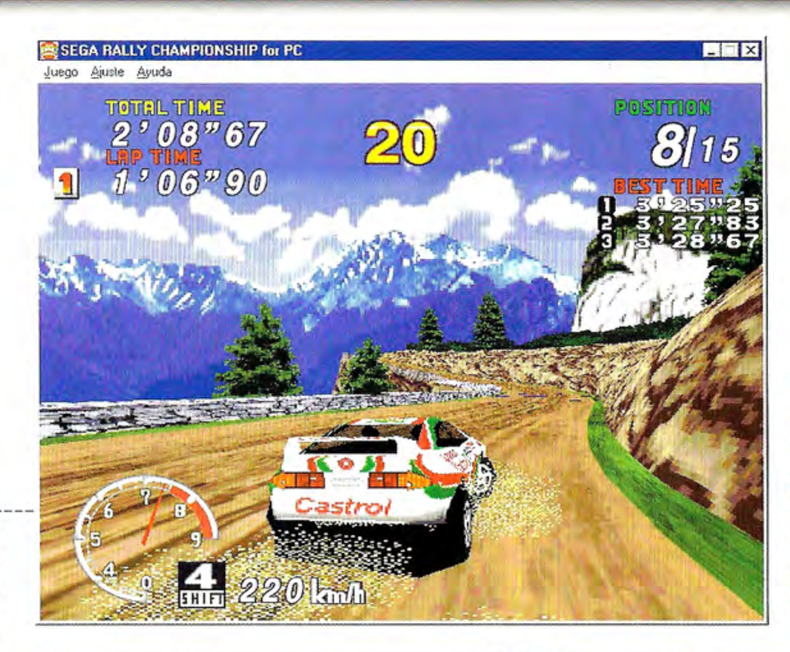




En cuanto al manejo de los coches en la conducción, éste resulta bastante satisfactorio, ya que su comportamiento es uno



Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, 8 Mb Disco Duro, CD ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Sega
Distribuidor: Sega España



Tendrás oportunidad de conducir un Lancia Delta Integral y un Toyota Celica

de los que más aproximan esta ficción a la realidad. Los desplazamientos en las curvas, que en otros títulos no son más que ligeros desvíos o –por el contrario– desastrosos bandazos de los cuales apenas podemos recuperarnos, en Sega Rally se ajustan a la





realidad siempre considerando la velocidad a la que nos desplazamos y la textura del terreno sobre el cual nos movamos.

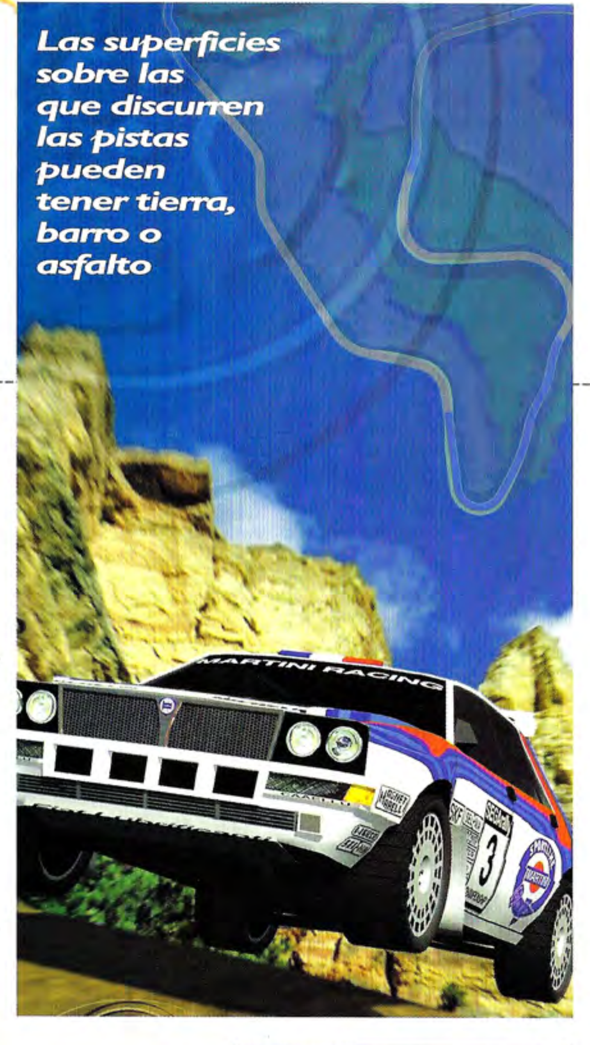
No obstante, para aquellos que comiencen en el mundo de las carreras de coches, el programa lleva incluido un manual con diferentes consejos. Las distintas tácticas a la hora de conducir vienen explicadas con sus correspondientes gráficos para una más eficiente aprehensión de los conocimientos. Esta sabiduría casi se limita al comportamiento del coche en los giros, porque de un correcto aprovechamiento de las curvas, unido al inteligente sorteo de los contrincantes; depende el éxito de la carrera, que casi siempre se decide por la diferencia de unos segundos.

Los circuitos

Existen tres circuitos que deberás jugar por completo y de forma más o menos brillante, si quieres acceder a un cuarto –oculto– que discurre en la región de los lagos. Los tres primeros son el desierto, el bosque y la montaña. Se juegan por ese orden y su dificultad es creciente a medida que nos acercamos al de montaña. Nuestra actuación en ellos puede ser de diferentes maneras: contando el número de vueltas, jugando una carrera en prácticas o compitiendo en una taquicárdica cuenta atrás. Las superficies sobre las que discurren las pistas, pueden tener tierra, agua, barro o asfalto. Al estar los gráficos concebidos en alta resolución



Existe tres circuitos que deberás jugar por completo, y un cuarto –oculto– que discurre en la región de los lagos



Las superficies sobre las que discurren las pistas pueden tener tierra, barro o asfalto







SVGA, el juego gana muchísimo con ellos, adquiriendo un halo de autenticidad que muy pocos juegos han llegado a ofrecer.

No cabe duda alguna que Sega Rally es un buen juego, pero el problema de las readaptaciones de arcades para PC es el desfase temporal en que normalmente incurren este tipo de decisiones. Cuando el juego apareció en las máquinas recreativas, fue el bombazo, pero se han descuidado un poco a la hora de ajustarlo a los requerimientos del PC, bien sea por tardanza o bien por falta de posibibilidad a la hora de incluirle mejoras (por ejemplo, más circuitos). Esa es una discusión en la cual no voy a entrar, pero el caso es que el mercado está saturado de juegos de coches con los cuales podemos hacer verdaderas maravillas. A Sega Rally, podríamos aplicarle aquella máxima que reza: "la esencia se guarda en frascos pequeños"...

El truco es...

Cuando te resulte demasiado difícil sobrepasar algún contrincante de aquellos a quienes persigues, cambia la vista de tu coche y escoge aquella en la cual sólo ves lo que tienes delante, sin el vehículo. Acelera cuando el coche del contrincante esté suficientemente cerca y si adelantas en curva, recuerda que siempre debes hacerlo por el interior.

Calificación

Sega Rally

Pros: La "suave brusquedad" de la conducción de los coches es todo un logro. Su comportamiento es fluido, pero con la potencia recluida que cada uno de los dos ejemplares lleva en su interior. Los gráficos donde se desarrollan los acontecimientos son espectaculares, dado el realismo que imprimen al juego por su credibilidad.

Contras: Sólo existen cuatro circuitos y dos coches. Aún sabiendo que se trata de la adaptación del arcade, no podemos dejar de señalar su falta de opciones, dado que en este campo ya hemos tenido oportunidad de probar auténticas avalanchas de posibilidades en otros juegos.







La pesadilla continúa

Alien Trilogy

Inspirado en la inquietante saga, este título transporta al jugador a varios siglos hacia el futuro para acabar con una plaga que parece no tener fin, una riada de monstruos con ácido en las venas dispuesta a acabar con la humanidad

El proceso de formación de un alien es muy sencillo: la reina pone un huevo que se incuba hasta que rompe para liberar a una larva, y ésta buscará a un ser humano para alojarse en su interior. Cuando está desarrollada el huésped, muere entre dolorosos estertores, mientras el parásito desgaja la carne como si fuese papel, y la criatura ya madura constituye un mortal peligro para cualquiera que se ponga en su camino.

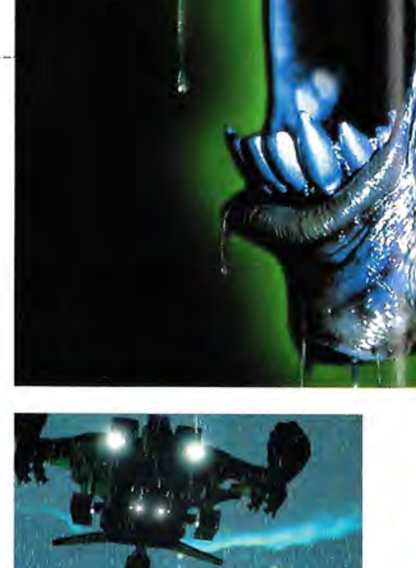
La pesadilla comenzó a bordo de la nave de Ripley, cuando uno de los aliens se introdujo en el carguero asesinando a toda la tripulación excepto a la teniente. Años después, cuando la nave fue localizada por la Corporación Minera, se perdió contacto con una colonia minera, y Ripley fue enviada allí para averiguar qué ocurría. Otra vez se desencadenó una matanza, pero los aliens consiguieron sobrevivir sin que nadie lo supiera o pudiera evitarlo. Ripley, desesperada, se da a la bebida hasta recibir una nueva misión: algo extraño sucede en un planeta prisión de alta seguridad. Esta sería la última hazaña de su vida, aunque parece ser que en Alien IV será resucitada gracias a los avances tecnológicos de la cultura del futuro.



Una ambientación única

En Alien Trilogy el jugador se adentrará hasta el mismísimo corazón del imperio alien, avanzando por más de treinta niveles que superan con creces cualquier expectativa que se podía tener sobre un juego tipo Doom. Este juego no pretende en ningún momento renegar de sí mismo y lo que realmente es, tampoco ofrece unos gráficos espectaculares. Sin embargo, Probe ha conseguido recrear una atmósfera única que ni siquiera Quake podría haber soñado.







Sentarse ante el ordenador para jugar a Alien Trilogy, ya sea con la luz encendida o apagada, de día o de noche, es exponerse a un infarto, o cuando menos, a morir del susto. Las instalaciones eléctricas de casi todos los niveles están desconectadas o estropeadas, por lo que todo está a oscuras. Muchos de los conductos de ventilación están destrozados, y constituyen el escondite perfecto para un pequeño monstruo que en cualquier momento puede saltar a la cara del jugador. Cajas, barriles y cámaras criogénicas también son susceptibles de albergar a un proyecto de alien.

Por supuesto, además de los pequeños, también están las grandes bestias de doble boca cuyas babas pueden disolver un brazo en cuestión de segundos. Mientras una cría salta a la cara del jugador, a la vuelta de la esquina aguarda un asesino que no conoce el miedo. Los sobresaltos son constantes gracias a la oscuridad, los efectos de sonido, y la envolvente atmósfera que absorbe al jugador en todo momento.

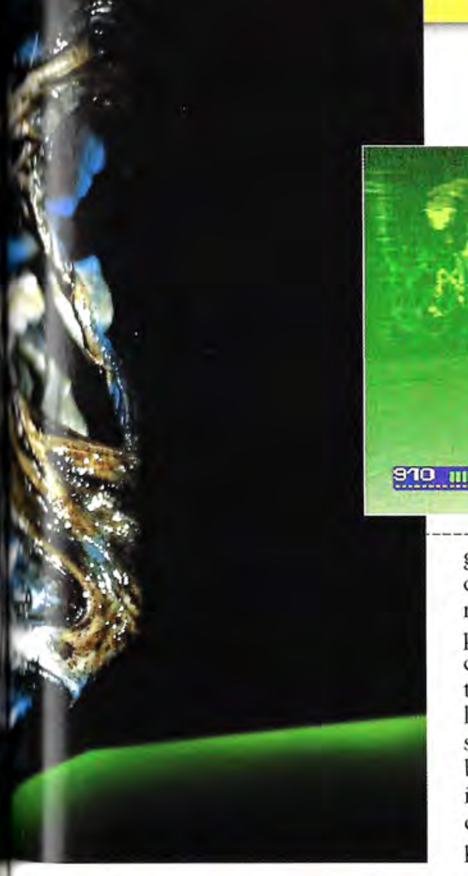
Detallismo

El entorno 3D de Alien Trilogy no carece de detalles que enriquecen el juego. Además de los barriles explosivos, cajas y toda suerte de armas y dispositivos útiles para el jugador, existen vehículos en hangares, cámaras criogénicas que se pueden abrir, laberintos con interruptores de puertas, luz y ascensores, zonas acristaladas que encierran ácidos peligros en su interior, plataformas elevadoras, y muchos otros elementos que facilitarán o entorpecerán la misión.

Tras recorrer las instalaciones coloniales y limpiarlas de aliens, el siguiente paso es la entrada en la nave que los ha llevado hasta el mundo donde se desarrolla el



Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0, Compatible Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Probe/Acclaim
Distribuidor: Arcadia















juego. Los escenarios cambian radicalmente y comienzan las apariciones de huevos, los enemigos son cada vez más numerosos, y las posibilidades de éxito se reducen cada vez más.

La madre de todos los aliens

Al final llega el "ansiado" momento: el nido de la Reina, una gigantesca sala plagada de huevos que está presidida por la mortífera monarca que produce aliens sin parar. Al percatarse de la presencia del jugador, el enorme monstruo se desengancha del saco de huevos y se apresura a proteger a su progenie. Cuesta mucho trabajo matarla, pero hay un pequeño fallo de programación que facilita esta tarea tal y como se explica en el truco de este juego.



Esta terrorífica apoteosis marca el final del modo un jugador, pero Alien Trilogy incluye además la posibilidad de que hasta ocho personas jueguen en red. Para ello hay diez niveles, pero a diferencia de otros títulos que aportan adictividad con el modo multijugador, este juego flaquea enormemente en este aspecto.

Multijugador

Los objetivos de los niveles son diversos, pero consisten únicamente en encontrar y destruir determinados elementos del escenario, sin haber un solo enemigo ni la posibilidad de jugar contra los demás jugadores. El que obtiene más puntos es, por ejemplo, el que más barriles haya destruido. Toda la acción del modo un jugador desaparece para dar paso a un aburrido paseo por algunas instalaciones y la nave de los aliens.

Por último, en un vano esfuerzo por equiparar la versión de PC a la de consolas, que ya estaba en castellano, Acclaim ha traducido los textos de las misiones, pero ha dejado el trabajo a medias por no se sabe qué oscuros motivos. Esto significa que aunque las primeras misiones ofrezcan textos en nuestro idioma, más adelante está todo en inglés.

Alien Trilogy es un producto que ha tardado en llegar al PC, y que a pesar de ello, sorprende por su baja calidad gráfica. Sin embargo este aspecto es ligeramente permisible dada la genial atmósfera que envuelve el juego en todo momento, provocando sobresaltos en el jugador cada vez que aparece un alien o un pequeño monstruo le salta a la cara. En el modo un jugador resulta muy adictivo y jugable, mientras que en red deja bastante que desear.

El juego incluye la posibilidad de que hasta ocho personas jueguen en red a lo largo de diez niveles

El truco es...

Para matar a la Reina, rodea primero toda la sala por las paredes exterminando a todo bicho viviente o huevo que te encuentres. Una vez solos ella y tú, acércate para llamar su atención, y en cuanto veas que va a por ti, corre hasta uno de los pasillos laterales y entra en él. La Reina no te seguirá. Si asomas un poco la nariz, te darás cuenta que debido a un pequeño fallo de programación ha quedado atrapada detrás de un obstáculo del escenario. Quédate donde estás y dispara hasta matarla.

Calificación

Alien Trilogy

Pros: Alien Trilogy posee un atmósfera única que absorbe por completo la atención del jugador, un elemento bastante raro de encontrar en un juego de estas características. El modo un jugador es muy adictivo e inquietante, y ofrece muchas horas de juego para completarlo con éxito.

Contras: El hecho de poder terminar el último nivel con una facilidad relativa por culpa de un error de programación, hace un flaco favor al juego. El modo multijugador es muy pobre, y la traducción de los textos de pantalla está a medias.

Una misión divina

Panzer Dragoon

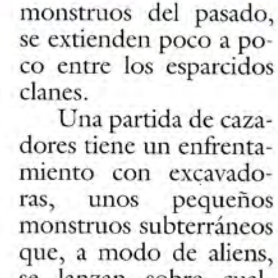
Además de las múltiples conversiones de recreativas que Sega ha lanzado para PC hasta el momento, la multinacional ha decidido adentrarse también en las adaptaciones de populares juegos de consola como este título que sale este mes.

La civilización humana ha querido jugar a ser Dios creando engendros genéticos y máquinas inteligentes que desafían la labor del Creador. Como no podía ser de otra manera, todas estas criaturas se rebelan contra el hombre y miles de millones de seres pagan con sus vidas las consecuencias de la ambición de los poderosos.

El hombre se ha convertido en proscrito de su propia creación, y siglos más tarde, uno de los supervivientes descubre un rayo de esperanza en una olvidada torre. Las leyendas sobre un jinete alado que combate a los monstruos del pasado, se extienden poco a poco entre los esparcidos clanes.





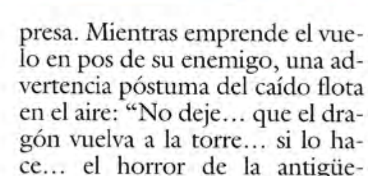


Una partida de cazadores tiene un enfrentamiento con excavadoras, unos pequeños monstruos subterráneos que, a modo de aliens, se lanzan sobre cualquier criatura viva que haya en la superficie. Persiguiendo a la última de las excavadoras que sobrevive al encuentro, uno de los cazadores llega a una oscura cueva al final de un profundo cañón.

Bautismo celestial

Temeroso de lo que pueda encontrar en el interior, se adentra en los oscuros túneles y presencia un increíble y singular combate entre dos jinetes alados. Conmocionado por los resultados devastadores de la potencia armamentística que se ha liberado ante sus ojos, pierde el conocimiento para despertar algo más tarde un poco más lejos de donde recordaba haber caído. Unos minutos después, una fabulosa criatura azul se posa sobre el risco de la montaña y su jinete transmite sus poderes y conocimientos al aturdido cazador. Ha dejado de ser hombre, ahora es el Jinete Celestial. No ha dejado de ser cazador, simplemente ha cambiado su presa. Mientras emprende el vuelo en pos de su enemigo, una advertencia póstuma del caído flota en el aire: "No deje... que el dragón vuelva a la torre... si lo hace... el horror de la antigüedad..."





Con esta fabulosa historia sublimada en animación 3D, comienza un juego de trepidante acción tridimensional en el que el jugador asumirá el papel del Jinete Celestial a lomos del dragón azul. Su objetivo final será acabar con otro dragón, pero antes de poder encontrarle, tendrá que sortear numerosos peligros a lo largo de siete niveles con subniveles que transcurren en diferentes escenarios.

El dragón posee un único arma que se puede disparar de dos formas: en ráfagas, pulsando repetidas veces la tecla de disparo, o bien en múltiples rayos concentrados, manteniendo pulsada la tecla de disparo y marcando con el punto de mira varios objetivos antes de liberar el fuego.

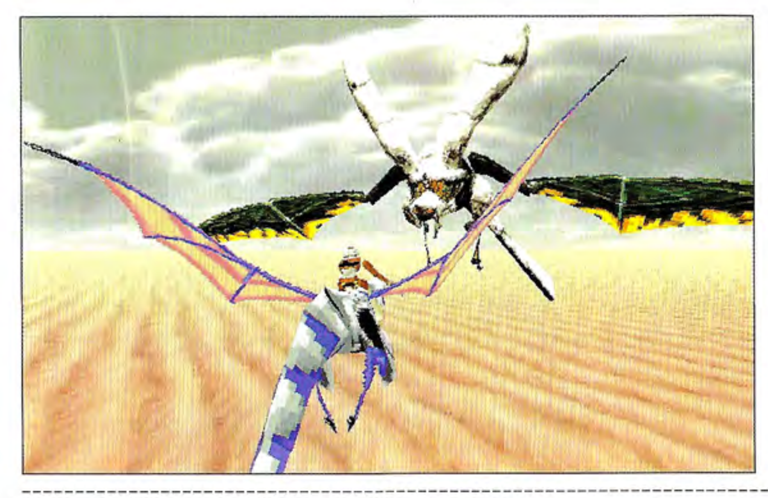
Filosofía de consola

El mundo de Panzer Dragoon es completamente tridimensional, aunque el curso de acción está prefijado y el movimiento es continuo. Las únicas posibilidades de movimiento reales son arriba, abajo, y giros de noventa grados que completan la circunferencia, lo que supone una ligera variación al clásico y típico sistema de la inmensa mayoría de arcades en consola.

Siguiendo con la filosofía habitual de numerosos arcades, no se puede guardar la partida de Panzer Dragoon, y hay que terminarlo de una sentada. En función de los resultados obtenidos al final de cada nivel, se pueden obtener créditos adicio-



Precio: 7.990
Requerimientos : 75 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Sega
Distribuidor: Sega



Los diferentes niveles están unidos con animaciones introductorias que desarrollan la historia a medida que se avanza

nales, que junto a una buena dosis de habilidad, ingenio y puntería, llevarán al jugador hasta el final del juego.

Procesador y gráficos

Dentro del apartado gráfico, la definición de la imagen está en función de la máquina sobre la que se esté jugando, ya que aunque en principio cualquier Pentium a partir de 75 MHz con 8 MB es bueno, la realidad es que para obtener una velocidad aceptable en alta resolución se hace necesario tener al menos el doble de memoria y un procesador más rápido.

En cualquiera de las resoluciones, hay criaturas y elementos del escenario generados en 2D y 3D, imperando el segundo sistema sobre el primero. Los diferentes niveles están unidos con animaciones introductorias que desarrollan la historia a medida que se avanza, permitiendo al jugador contemplar como espectador ese mundo en el que se involucra cuando toma el control del dragón.







El truco es...

El sistema de disparo más práctico en cualquiera de los niveles y ante cualquier enemigo, es marcar los objetivos con el punto de mira mientras se mantiene pulsada la tecla de disparo. Una vez seleccionados todos los blancos, suelta la tecla de disparo para lanzar un haz de rayos que acabarán con las criaturas.



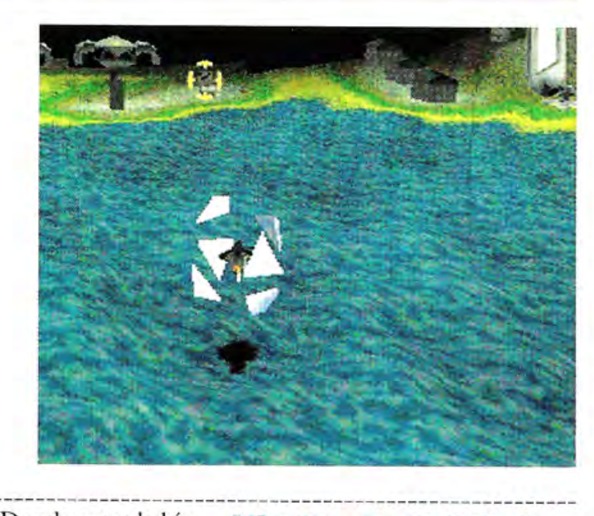
Panzer Dragoon es un adictivo arcade que evoluciona el género que marcaron clásicos bidimensionales como R-Type hacia las tres dimensiones. La calidad de sus gráficos unida a una genial banda sonora -con partitura original grabada por una orquesta completa- y los efectos de sonido crean un mundo que atrapa al jugador delante de la pantalla durante muchas horas, aunque pasados los primeros niveles la dificultad crece bastante.

Calificación

Panzer Dragoon

Pros: Uno de sus puntos fuertes es una alta jugabilidad gracias a un interfaz de teclado cómodo. Los gráficos son muy ricos y detallados, y la banda sonora es de las mejores que se ha visto nunca en un arcade.

Contras: Panzer Dragoon sigue a pies juntillas la filosofía clásica de los juegos de consola de tener que acabar el juego de una sentada, sin posibilidad de grabar partidas o continuar en el último punto una vez cerrado el programa y arrancado de nuevo.



Expansión explosiva

Swiv

El Poder a veces se manifiesta en algo grande, de lenta parsimonia; pero los problemas importantes requieren soluciones prácticas y dañinas: ataques contundentes y huidas sin rastro posible. Es como un pequeño escorpión: aparece, aguijonea y desaparece. Todo en unos cuantos segundos.

En el reino de las 3D, Swiv es el monarca absoluto. Es un juego de acción en la más pura de sus expresiones. Una rabiosa y crepitante avalancha de acontecimientos que te sobreviene desde el mismo instante en que decides aceptar la primera misión. A los mandos de ese diminuto helicóptero, te sentirás un ser todopoderoso, contemplando el mundo desde arriba y lanzando misiles inteligentes a gente que no puede sino rezar para que ocurra un milagro. Ves el objetivo a lo lejos, marcado con el punto de mira amarillo y rojo, apuntas y disparas una de esas preciosidades. A partir de ese mismo instante, ya puedes largarte a otro sitio, porque él se encargará de hacer el trabajo solito.

El juego

La mecánica de Swiv es bastante sencilla, ya que se trata de ponerte a los mandos de un helicóptero o de cualquier otro de los vehículos que tendrás oportunidad de manejar, como más abajo explico, y simplemente hacer lo que "ellos", quieren que hagas, como bien se te informa antes de ponerte sobre el campo de batalla. Primero localizas el objetivo, luego te diriges hacia donde éste se encuentra y lo destruyes. A simple vista es pan comido, y después de jugar la primera de las misiones tendrás esa sensación de triunfo que cala hondo cuando las cosas salen como uno quiere, pero la segunda misión y las sucesivas ya es otro cantar. Donde antes había antiaéreos, ahora hay tanques, helicópteros y aviación. Donde tan poco te costó destruir edificios, resulta que te llueven disparos por todos lados y no puedes ni acercarte hasta donde se encuentran los objetivos que tienes marcados en rojo en tu mapa, y eso sin contar con que lo más probable es que mueras en el intento...

Para tu desesperación, todos estos acontecimientos se desarrollan en el juego a unas velocidades de vértigo, tales son estas que a veces te marea un poco sobre todo si el helicóptero se encuentra girando de forma brusca. Y ¿qué decir de los picachos montañosos contra los cuales parece que se va a estrellar el aparato?





Niveles, posibilidades y vehículos

Los niveles son diez y ocho, que se desarrollan a través de cuatro ambientes diferentes. Estos parajes están localizados en zonas de clima Templado, clima Antártico, tierras Lunares y tierras de Marte. Tendrás oportunidad de mejorar tus vehículos a través de los diferentes potenciadores que puedes ir recogiendo a medida que vas explorando los lugares a través e los cuales se desarrolla la acción. Todo eso, sazonado con gráficos generados en tiempo real, ¿no es demasiado para ti?

En lo que respecta a los vehículos, comenzarás en la zona Templada con un helicóptero, surcando los cielos a una determinada altura fija al alcance de las armas de tus enemigos. En este territorio también podrás utilizar el buggi, con el cual podrás meterte en el agua no sin que sufra daños. El coche no tiene los límites de altura del helicóptero cuando se propulsa en los cortos períodos de tiempo que puede hacerlo. Por otra parte, en la zona Ártica podrás usar además del helicóptero una moto de nieve, el buggi –con sus modificaciones– en la baja gravedad de la Luna y por último un aerodeslizador en



Precio: 6.990 Pts.
Requerimientos : Pentium 75, 8 Mb de RAM, 30 Mb de Disco Duro, MS-DOS 5.0, CD ROM2x, VGA, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: SCI
Distribuidor: Arcadia



A los mandos de ese diminuto helicóptero te sentirás un ser todopoderoso, contemplando el mundo desde arriba y lanzando misiles



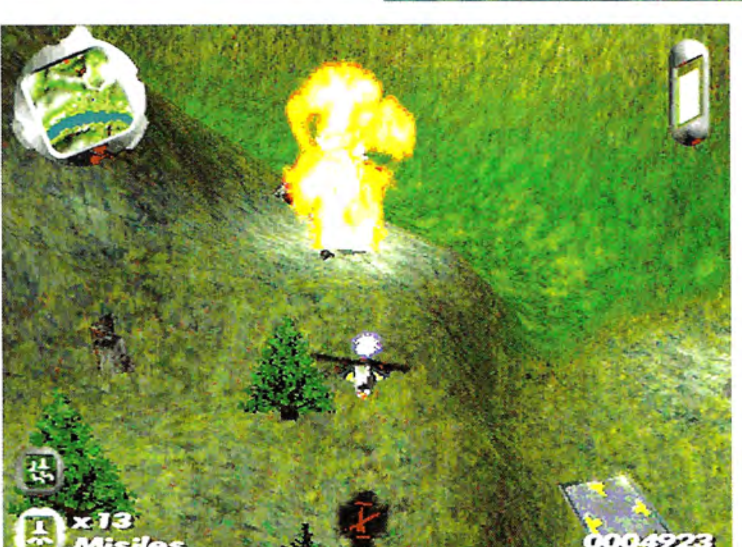


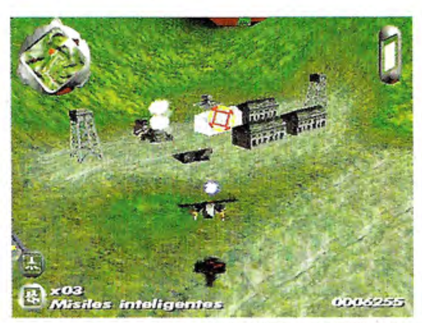
Marte que suple las deficiencias del helicóptero por la falta de densidad en la atmósfera. Aún podrás usar el buggi.

Además de todo ello, dispones de un radar compás, la barra de energía, la puntuación y un elenco de armas especiales tales como misiles de disparo múltiple, ráfagas, bombas mortero, napalm y muchas más.

Como ves, no son pocas las posibilidades que ofrece este veterano que acaba de pasar por la clínica de cirugía estética, y es que desde que salió en 1991 para Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atari y Archimedes, no ha parado en su evolución con sus tres versiones hasta la de 1996. Esperemos que continúe acompañando los avances tecnológicos y que sus previsibles sucesores gocen de la misma buena salud de la cual Swiv disfruta actualmente.







El truco es...

Cuando te lances a una persecución en helicóptero siendo tú el perseguido, lo mejor que puedes hacer es avanzar lo más rápido que puedas en línea recta durante unos segundos, de repente cambiar el sentido de la marcha yendo hacia atrás y acto seguido continuar hacia delante disparando al que fue tu verdugo. Con toda probabilidad caerá en tus garras.

Calificación

Swiv

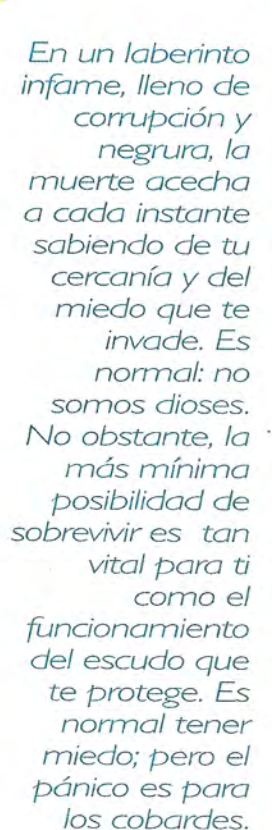
Pros: La gran calidad de las imágenes en alta resolución, el amplio campo de visión a pesar de parecer los vehículos diminutos, y la rapidez, contundencia y precisión de las maniobras que Swiv te permite llevar a cabo, hacen de este pequeño un gigante abrumador, un auténtico vicio de la destrucción al cual siempre pedirás un poco más. ¡Y ese más es la músical ¡Verdaderamente apoteósical

Contras: Para resaltar el gran angular de la pantalla de juego, el helicóptero debe ser pequeño, y eso es una dificultad, pero es que en el mapa que aparece constantemente en la esquina superior izquierda de la pantalla, apenas se distingue el puntito que lo representa, y muchas veces se confunde con el fondo vegetal. De todo ello resulta que a veces se imposible orientarse.

La parada de los monstruos

XS




En un laberinto infame, lleno de corrupción y negrura, la muerte acecha a cada instante sabiendo de tu cercanía y del miedo que te invade. Es normal: no somos dioses. No obstante, la más mínima posibilidad de sobrevivir es tan vital para ti como el funcionamiento del escudo que te protege. Es normal tener miedo; pero el pánico es para los cobardes.

Vamos a hablar claro desde el principio. XS es otro Doom. No cabe duda que cada vez que aparece uno nuevo sus características están más trabajadas, pero no deja de ser uno más. Con esto creo que puedes hacerte a la idea de lo que vas a encontrar. Aún así, éste, como tantos otros, tiene su propia lucidez. Se utilizan con frecuencia elementos tales como rampas para salvar los desniveles, ascensores y obstáculos.

Como es natural, tendrás que enfrentarte a una verdadera legión de unos sesenta elementos hostiles de las más diversas formas y tamaños: unos están vivos y otros son simples máquinas, pero todos querrán borrarte del mapa. Cada personaje posee su propio estilo de lucha con unas características definitorias concretas, y no me cabe la menor duda que habrán pensado alguna muerte especial por tratarse de ti.










Dune

Si has visto alguna vez ésta famosa película, recordarás los escudos que usaban el príncipe y su entrenador para practicar el arte del combate: eran unos cubos y rectángulos de luz sólida transparentes que cubrían todo el cuerpo. Pues bien, estos serán los escudos que te protejan a ti y en su caso a los distintos contrincantes. Necesitarás bastante munición para atravesarlos, pero al final caen. También caerán los de tus amigos si se trata de jugar en red y podrás aprovechar la ocasión para mandarles una ración de insultos a ver si los intimidas.

Todo en XS esta envuelto en un ambiente futurista que incluye el uso de nuevas y desconcertantes armas, en total ocho, desde ballestas hasta lásers, sin contar tu equipo de campaña: cámaras voladoras, granadas, bengalas, minas y bombas. Toda la acción se desarrolla en el interior de distintas zonas de combate cerradas y las reglas son... que no existen reglas. En estas circunstancias, no me negarás que las partidas pueden ser muy largas y complicadas, eventualidad que se contempla en el juego, ya que tu personaje podrá seguir combatiendo solito si pulsas F12 antes de marcharte. Y es que hay momentos y "recados" que nadie puede hacer por ti...



Juego

Aunque XS no está mal, el interfaz no es el mejor del mundo. Al tener que jugar con el teclado, la cantidad tal de funciones que



Precio: 6.990 Pts.
Requerimientos : Pentium 75, 8 Mb de RAM, 30 Mb en Disco Duro, MS-DOS 5.0, SVGA, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: SCI
Distribuidor: Arcadia





Todo en XS está envuelto en un ambiente futurista que incluye el uso de nuevas y extrañas armas





El truco es...

Todos y cada uno de los personajes que desfilarán delante de ti en sus ataques, tienen determinados puntos débiles que tendrás que aprender a destruir. Con esto ganarás un tiempo precioso y evitarás tener que consumir grandes cantidades de munición. No te fíes de los luchadores muertos: comprueba que realmente lo están, o puedes llevarte alguna desagradable sorpresa...



contempla el juego para su correcto manejo, es tan abrumadora que te faltarán manos si quieres sacar partido a la lucha que estés llevando a cabo en ese nivel. No resulta muy cómodo tener que usar el ratón para avanzar al desplazarse, ya que eso quiere decir que tendrás las dos manos ocupadas y –por lo menos al principio– esa circunstancia desorienta.

Las vistas con las que puedes trabajar en XS no son muy variadas, pero tendrás oportunidad de verte a tí mismo luchando o de hacerlo en primera persona. Cuando te ves luchando, desaparece de la pantalla todo tipo de información. Si practicas en primera persona, verás en tu visor –valga la redundancia– un mapa de la zona, la puntuación, el número de asesinados, el radar, la salud, el escudo que te queda, y una plancha oscura que te irá pasando información adicional. Podrás ver también los objetos del inventario, así como las armas secundarias.

No se puede decir mucho más del juego, salvo que la mecánica del mismo es una copia exacta de Doom, pero algo más futurista. Es un buen juego de acción aunque no creo que entusiasme más que a los incondicionales de éste género. Si yo estuviera en el lugar de un consumidor medio, me daría igual llevarme éste que cualquier otro. En cuanto a la estrategia, puede que algo se vislumbre, pero ¿quién no necesita algo de estrategia en su vida?.





Calificación

XS

Pros: Existen novedades en los gráficos con respecto a otros juegos de su género, y las animaciones de los personajes han ganado en calidad. La atmósfera que crea la conjunción de los juegos de luces y sombras confiere al juego un tétrico halo de misterio que mantiene en vilo al jugador hasta el final. El único consuelo que nos queda es el disfrute con la curiosidad de no saber qué es lo que encontraremos en cada nivel.

Contras: No tiene nada realmente nuevo. Los niveles no son muy extensos y sólo existen veinte aunque en el modo de mayor dificultad las cosas son un poco más complejas que todo eso. Aunque parezca mentira, el juego resulta en determinados momentos un tanto soso.

El pasillo de la muerte

Tunnel B1

Es como el pasillo de "El Resplandor", pero con una diferencia: en B1, los peligros "¡Dios mío!, ¡Están por todas partes!". Frente a ti, detrás, a los lados o sobre tu cabeza. Enemigos que además podrán ser activos o pasivos... Nunca sabrás desde donde te llegará el ataque.

El juego que tenemos entre manos es la historia de una continua huida, en donde no se sabe muy bien si somos los perseguidos o –por el contrario– quienes persiguen. Tendremos ante nuestros ojos multitud de extensos e intrincados pasillos con diversas bifurcaciones, los cuales conducen a la inevitable salida, a través de la cual deberemos escapar del correspondiente infierno repleto de explosiones y sinsabores. Con frecuencia nos toparemos con diversas puertas habitualmente cerradas, cuyas llaves de apertura pueden estar localizadas en cualquier punto del recorrido que tenga el correspondiente nivel. Estas llaves tienen aspecto de cajero automático y disponen de un testigo rojo que pasa al verde cuando nos acercamos con nuestra nave. Activados uno o varios de esos puntos luminosos, según requiera la puerta en cuestión, ésta se abrirá permitiendo que continuemos la partida.

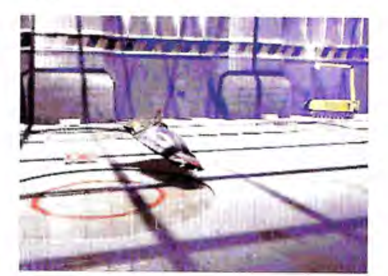


Nosotros

B1 es un juego en 3D en donde el usuario se mueve por escenarios parecidos a los de Doom, ejerciendo su protagonismo en primera persona. No existen otras vistas tomadas desde el exterior de la nave y dispone de una banda sonora que acentúa el tétrico ambiente del lugar en donde se desarrolla la acción. El control de la nave es bastante fluido, tanto que a veces tendrás que frenar para evitar chocar contra los obstáculos que se encuentran esparcidos a través de los decorados o contra las paredes mismas de los pasillos. En realidad, la suavidad que encarna el delicioso desplazamiento en línea recta o en curvas poco pronunciadas, se convierte en una pesadilla cuando llevas prisa y tienes que pasar por algún sitio estrecho.

La pantalla de juego es limpia y contiene una barra que marca la energía disponible en la nave, iconos para las vidas y el armamento y poco más, con lo cual parece que estás dentro del juego realmente. Estos elementos que acabo de enunciar, irán agotando sus reservas a medida que vayas avanzando en el juego, por lo que deberás reponerlos a lo largo de cada fase. Tendrás que disparar y recoger posteriormente los frutos de unas extrañas cajas pequeñas y a veces de otras más grandes, que en todo caso contienen objetos piramidales que te reportarán no pocos beneficios a lo largo del juego. Olvidaba que dispones de un mapa que permitirá que te orientes en ese mundo. Los diversos elementos con los cuales puedes interactuar se encuentran convenientemente señalados con diferentes puntos de color.



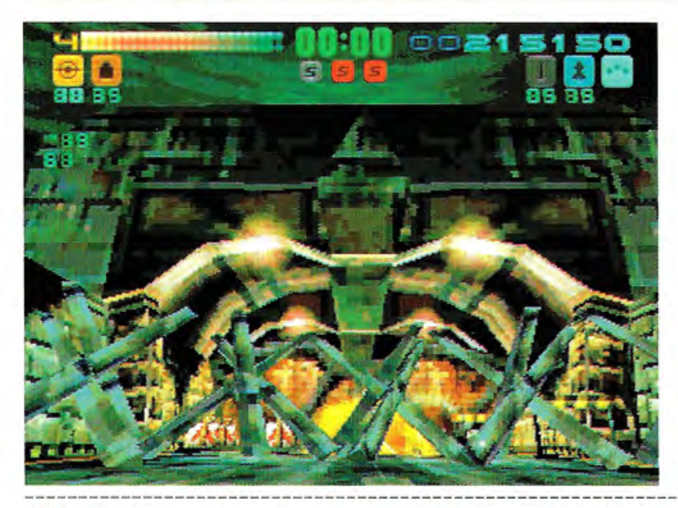








Precio: 7.990 pts.
Requerimientos: Pentium 75M, 16 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia





De tu rapidez depende la existencia de tu persona... aunque sólo sea por unos minutos más.

Ellos

Como es natural, deberás enfrentarte a diversos enemigos en los recorridos que hagas. Como apunté más arriba, estos contrarios pueden ser activos o pasivos. Por activos me refiero a elementos tales como pequeños cazas, tanques, helicópteros, armas automáticas y otros artefactos que te atacarán y perseguirán lanzando sus minas, disparos o misiles. Tendrás que destruirlos tan pronto como te sea posible, porque si no lo haces terminarán rápidamente con los blindajes de tu nave fulminándola.

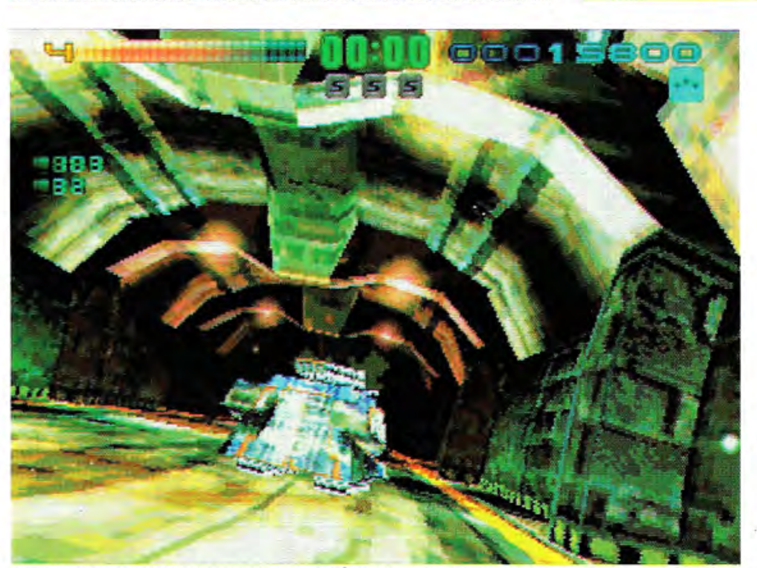
Como elementos pasivos, tenemos minas que explotarán a tu paso si no las destruyes antes; empalizadas, vallas cajas o balizas de posición que interrumpirán tu avance. También podríamos considerar como elementos pasivos las propias puertas, ya que a veces es difícil encontrar las llaves que las abren, obligándote esa circunstancia a desandar lo andado, teniendo que enfrentarte con frecuencia a enemigos que creías superados. Esos contrarios disponen –por decirlo de alguna forma– de su propia inteligencia, y procurarán hacerte el mayor daño posible mientras se encuentren activos en su fantástico mundo de texturas mapeadas.

Más de una decena de niveles con desesperantes laberintos cuyos secretos deberás desentrañar en una frenética carrera contra el tiempo y los elementos: cuanto más lo pienses, cuanto más tiempo pases dentro de esos infernales pasillos, tendrás un mayor número de posibilidades para ser el blanco mortal de cualquier elemento hostil. De tu rapidez depende la existencia de tu persona... aunque sólo sea por unos minutos más.

El truco es...

Es normal que te "aceleres" cuando estés atravesando los distintos pasillos y, con las prisas, no te fijes en las cosas que puede haber en el suelo. Algunas son inofensivas, pero otras –difíciles de diferenciar de las primeras–, son minas. Deberás destruirlas disparándoles si no quieres acabar mal... antes de empezar.





Calificación

Tunnel B1

Pros: El suspense que ofrece el juego, utiliza uno de los más viejos y socorridos recursos, el típico ¿qué me espera a la vuelta de la esquina? En este caso, como lo único que hay, son "esquinas", la emoción se sostiene hasta la última fase, máxime cuando se van añadiendo nuevos elementos, –tanto defensas como enemigos– a medida que vas avanzando.

Contras: La repetitividad de las acciones puede hastiar al jugador, y el movimiento de la cámara marea un poco, dado que el juego a pantalla completa ofrece una amplia panorámica. Los gráficos son ásperos, y en el juego no existen muchas opciones, cosa que a veces es de agradecer.

Demencia Visual

Marathon 2: Durandal

Superando los límites de la realidad, aparece ante nosotros el Doom definitivo. Un juego de acción cuyos gráficos hirientes y barrocos nos transportan más allá de la vulgaridad, donde la música y los efectos de sonido son tan importantes como la imagen. Una singularidad para tiempos saturados de repetitividad.

Algo debe tener este juego cuando no he protestado nada más comenzar a escribir el artículo. Ya estamos hartos de ver clónicos que se dedican a disfrazar un poco a los personajes, hacer un lavado de cara en los gráficos y venderlos como un juego nuevo. Marathon 2 no es así. Se nota que sus creadores han invertido tiempo en él por sus detalles, por sus decorados, y por las posibilidades que ofrece la imagen combinada con un sonido excepcional.

La mecánica de juego es la misma que viene siguiendo este género, sin embargo en mucho más realista que sus predecesores. A la evidente mejora en la calidad gráfica, hay que sumar los estridentes sonidos en un ambiente por lo general silencioso: los sobresaltos están servidos a todas horas. Un sistema de ventanas en Windows será tu menú para adecuar las especificaciones que quieras tener en cada partida. Hay un mundo de posibilidades esperando...



Precio: 6.450 Pts.
Requerimientos: 486/66 MHz, Windows '95, 8 Mb de RAM, CD 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Bungie
Distribuidor: Friendware

Primera toma de contacto

Antes de nada, debes aprender que todo aparato que se encuentre en una especie de urna en la pared, flanqueado por dos fluorescentes verdes, es la terminal de algo con lo que puedes interactuar. Encontrarás una terminal de ordenador la cual te informará de las particularidades de tu misión o de acontecimientos que afectan sólo a la base y sus alienígenas, podrás recargar energía en aquellas terminales, salvar la partida o conectar algunos chips para el enlace con el satélite.

La pantalla de juego puede llevar una consola con información sobre tus armas, nivel de oxígeno, operatividad del escudo, tu estado físico, y un detector de movimiento. También puedes jugar a pantalla completa sin que aparezca esa consola para nada. Así será más emocionante porque no dispondrás de información alguna. Como es de suponer, a lo largo de tu afanosa matanza por el recinto y sus instalaciones, deberás ir recogiendo objetos que irán supliendo tus carencias a lo largo del juego. Algunos son bastante sorprendentes, ya que te otorgan la posibilidad de ser transparente, ampliar tu visión a 180º, crear una imagen en falsos colores del mundo que me rodea o aumentar la capacidad de mi escudo. Y todo este material para poder burlar a los guardias del correspondiente nivel –por cierto, son veintiocho en total– para llegar al lugar de teletransporte...

Armas para dar y tomar

Como sabes, los juegos de éstas características son pura violencia, y las armas ocupan un lugar predominante en ellos. Marathon2 sólo tiene seis armas, pero te aseguro que con ellas te basta. Con decirte que una de ellas es una unidad de napalm... El uso de estos elementos es más sustancioso cuando juegas en red, donde existen trece niveles especiales –además de los veintiocho–, y seis tipos de juego diferente: ma-





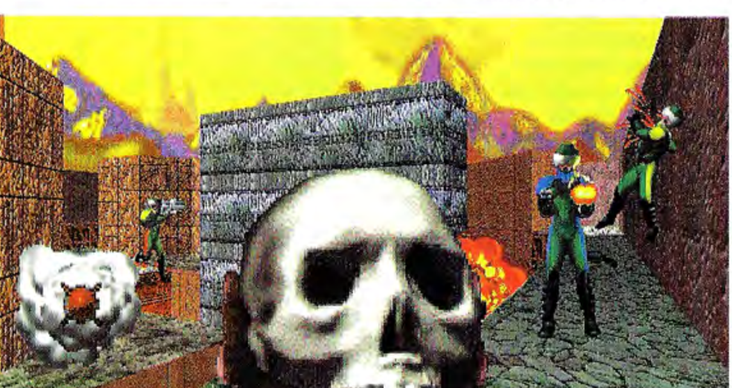
tar a todos, jugar en equipo y eliminar a los que no lleven tu color, jugar cooperando o mantener una bola la mayor parte de tiempo posible sin que te maten son algunos ejemplos.

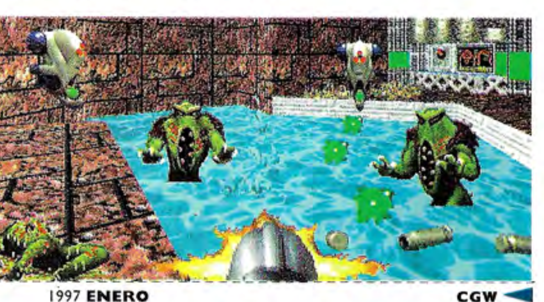
Los escenarios donde se desarrolla la acción pueden ser exteriores o bajo el agua, y complementan la historia de ciencia ficción en la que te sumerges en cuanto llevas un tiempo jugando. Los niveles típicos de red aportan al juego una mayor cantidad de armas y municiones, menos alienígenas y no tienen terminales de ordenador. Un reto más a la hora de probar tus habilidades en este juego que constituye una verdadera revolución en el extenso mundo de las 3D mejorando con mucho lo ya existente.

Hay que destacar los estridentes sonidos en un ambiente por lo general silencioso: los sobresaltos están servidos a todas horas

El truco es...

Debes estar preparado para jugar debajo del agua, porque las condiciones cambian un poco allí.. Normalmente esa opción no aparece en los dooms, pero –al igual que en Tomb Raider– la tenemos aquí. Tendrás que estar pendiente del oxígeno, y ve al grano. No tienes tiempo para más.





Calificación

Marathon2: Durandal

Pros: El aspecto visual del juego y su jugabilidad suponen una corriente de aire fresco, precisamente ahora que estamos saturados de producciones similares que no aportan gran cantidad de alicientes para ser jugadas. Elementos innovadores tales como escenarios bajo el agua o civiles con los que podremos hablar, motivan a la hora de jugar. Su música es impactante. Software en castellano.

Contras: El juego es fresco en los elementos que lo configuran, pero su estructura general tiene las mismas características que el resto de los doom. Seguro que no te vas a perder. Dada la gran cantidad y calidad de detalle, en las escenas donde el juego es muy rápido, éste puede llegar a resultar mareante.

Canibalismo metálico

Destruction Derby 2

No son muchas las carreras de coches en donde los pilotos tienen que estar tan pendientes de lo que ocurre delante de su vehículo como de lo que ocurre por detrás. En DD2 todo es distinto; ha llegado la hora de la superación: ¡más brutal, y divertido que nunca! Con él te espera una vorágine de sensaciones al volante.

Los programas que permiten al usuario conducir coches en diversas competiciones están concebidos con frecuencia para probar la destreza del jugador en la conducción, la maniobrabilidad de los coches, la resolución de situaciones altamente comprometidas, etc. En el juego del cual hablamos en este artículo, todo ha sido previsto para que el usuario pueda hacer –o recibir– todas las burradas que no podría llevar a cabo –ni soportar– en el mundo real. No es un juego para evitar obstáculos ni rebasar contrincantes para alcanzar cuanto antes la meta, sino que se trata de un producto destinado a la destrucción. Como muestra, existe una pista semejante al cráter de un volcán, máxima expresión del salvajismo, donde no hay meta ni punto de partida; es una especie de fuego a discreción donde tan sólo tendrás que preocuparte por aguantar cuanto puedas. Tu única finalidad será ganar la mayor cantidad posible de competiciones sin privarte del placer de empotrar tu coche contra cualquier cosa que se le ponga por delante.

¡Ni en los mejores restaurantes!

DD2 comprende varios menús, aquí sinónimo de "posibilidades". Últimamente los juegos de coches de competición no han sido muy prolíficos a la hora de ofrecernos variedad, pero aquí tenemos un ejemplo de menú completo sin ausencias ni excesos. No podrás elegir deportivos impresionantes ni deambular entre las estrellas de las marcas más afortunadas, ya que ese no es el objetivo principal de DD2, sino que tendrás siempre el mismo coche con distintos grados de dificultad, según la destreza que presumas a la hora de competir.

Esta segunda entrega completa a la primera en sus siete nuevos circuitos más largos y rápidos –con saltos y trompos bastante espectaculares–, añadiendo cuatro óvalos inéditos para que alcances el clímax de la destrucción con ellos, ofreciéndote la posibilidad de reparar tu coche en boxes, circunstancia ésta que te hará perder preciosos segundos, aunque a veces merece la pena aunque sólo sea por fastidiar a los demás.



Lo importante no es participar.

...Sino destrozar. Para que te hagas una idea de lo retorcido de las mentes de los programadores, existe una opción "replay" que permitirá a los más morbosos disfrutar con sus actuaciones una vez que éstas hayan concluido. Para no molestar en la contemplación de las masacres, no encontrarás en la pantalla de juego más que unos cuantos apuntes para la velocidad, tu posición en la carrera, los daños sufridos por el coche y poco más. Las dos únicas vistas posibles efectuadas desde el coche son simples: desde dentro o desde fuera. Repi-

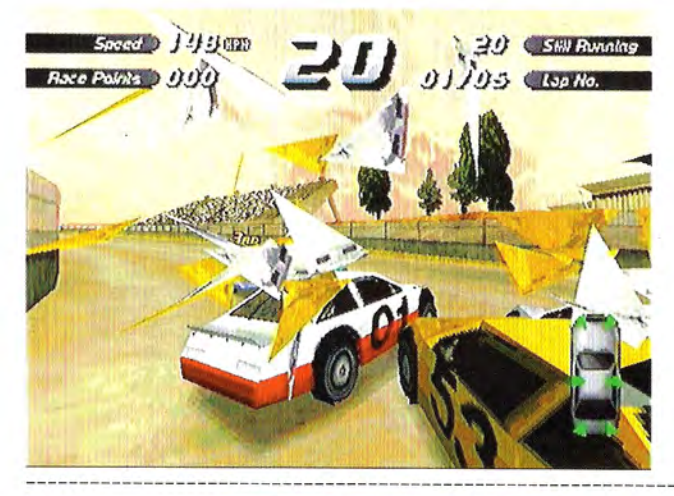








Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 90 ó Superior, 8 Mb de RAM para DOS, 16 Mb de Ram para Windows '95, SVGA, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 9
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts



Tu único objetivo será ganar la mayor cantidad de compeciciones sin privarte del placer de empotrar tu coche







es el uso de la tecla de giro rápido, la cual te permite realizar esa maniobra de manera casi instantánea y llevando el volante hasta el tope de su ángulo de giro efectuando un sólo movimiento.

Destruction Derby 2 no es un juego del que se pueda hablar, sino que debes sentir en tus propias "cannes" las sensaciones que transmite. No es mejor ni peor que sus predecesores, sino una evolución de los mismos que si bien no aporta grandes novedades, lleva impresa en sus ficheros la frescura de todo nuevo producto.

Calificación

Destruction Derby 2

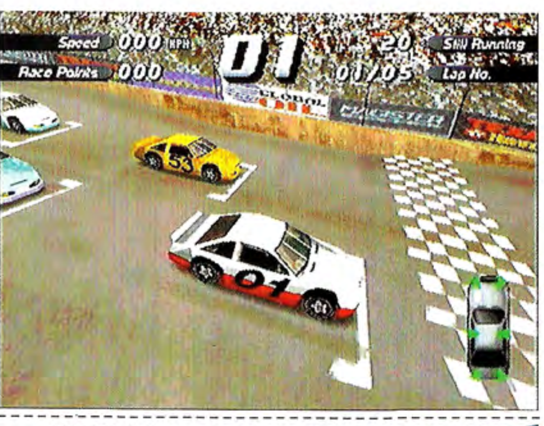
Pros: En la segunda parte de éste clásico, se han mejorado tanto los gráficos para ofrecer una mayor sensación de violencia y vértigo, como el interfaz, que ofrece una gran versatilidad en cuanto al comportamiento de los coches, sobre todo en terrenos y circunstancias poco propicias. El modo para varios jugadores es genial. La música alimenta los bajos instintos del conductor...

Contras: Sí, nuevos circuitos, pero en el fondo no aporta nada realmente nuevo o exclusivo. Si eres un fanático de la primera parte, te gustará, pero es otra entrega con el mismo trasfondo. Si no eres un fanático, y no dispones de nadie con quien jugar a medias o en la proporción que sea, terminará aburriéndote. El producto es un tanto "repetitivo", salvo para aquellos que jueguen por vez primera, a quienes supongo entusiasmará.

El truco es...

Para girar en las curvas sin perder el control, frena al entrar a la vez que aceleras. Los coches están preparados para coger mejor las curvas de esta manera, como los profesionales. Si ves que comienzas a perder el control, prueba a girar el volante en sentido contrario.

to: es un juego dirigido única y exclusivamente a la destrucción, pero podía haber sido situado perfectamente en un circuito de naves en lugar de automóviles. Un ejemplo de su clara especialización



Destrucción sin límites

Cyber Gladiators

En un Universo sin fronteras, los únicos límites existentes son la fuerza y el poder. Quien tiene una, tendrá al otro, y viceversa; pero para llegar a ser el dominante en ese cosmos, tendrás que luchar contra aquellos que pretenden lo mismo en una lucha sin piedad, destructiva y espectacular, llegando a romper algo más que moldes...

Se trata del típico juego de lucha con escenarios sicodélicos en 3D bastante creíbles y luchadores que lucen unas figuras más agresivas que aquellas a las cuales estamos acostumbrados normalmente. En cuanto a los primeros, existen determinadas acciones que pueden llevar –en el fragor de la lucha– a la intervención de elementos propios de los decorados, observación que se produce raras veces en juegos de estas características. Un ejemplo: existe un espacio donde tiene lugar una de las peleas, y que parece ser la sala de control de algún dispositivo eléctrico. A veces surgen descargas en forma de rayos inestables que pueden llegar a afectar a alguno de los contrincantes restándoles vida o incluso llegando a provocar la muerte. Este y otros elementos –como la caída de meteoritos que puedes arrojar a tu contrincante o bidones que te atropellan en el cuadrilátero–, con similares consecuencias, son partes activas de la acción que deberás tener en cuenta, tanto para evitar sus actuaciones, como para intentar llevar a tus contrarios hasta el lugar apropiado para que –con un poco de suerte– te veas libre de tu enemigo sin mover un dedo.

La lucha

Como todo juego de estas características que se precie, no pueden faltar los salvajes efectos especiales tales como explosiones de fuerza al contactar con el contrario, los golpes maestros propios de cada luchador, o los gritos de dolor de los vencidos. Algunos de estos personajes llevan insertadas en su propio cuerpo diversas armas, grandes estiletes de metal por piernas o verdaderos mensajeros de la muerte en sus brazos, consiguiendo así un demoledor efecto en cada partida. Los saltos, las piruetas, los movimientos de ataque y de defensa... no han cambiado mucho en relación a los otros programas de lucha que podemos encontrar en el mercado pero sí han ganado en agilidad.

No obstante la poca falta de imaginación de las productoras en este terreno, Cyber Gladiators ameniza las escenas de lucha con





Precio: 7.250
Requerimientos: 486/66MHz, 8 Mb de RAM, Windows 95, disco duro, CD ROM 2x , SVGA
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel









El juego ameniza las escenas de lucha con unas impresionantes tomas del campo de batalla tomadas desde diversos ángulos





unas impresionantes tomas del campo de batalla realizadas desde diversos ángulos poco frecuentes. Esto confiere a las partidas un inusual dinamismo que provoca a veces grandes avalanchas de impresionantes imágenes que no sabemos si enriquecen o confunden, porque a veces podemos perder el punto de referencia de nuestra situación dado lo raro de algunas perspectivas en movimiento. A veces los luchadores salen fuera del campo visual, circunstancia que confiere al juego mucho realismo y mayor campo de visión.

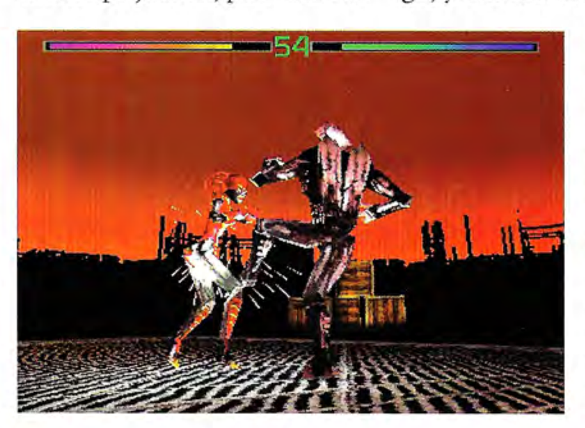
Claridad

El aspecto visual del juego es bastante oscuro, y a lo dicho anteriormente, hay que sumar algo sorprendente: en esta producción se distinguen con nitidez las siluetas de los luchadores, dado que los múltiples polígonos que dan forma a las imágenes resaltan como conjunto total del cuerpo. Por otra parte, los múltiples añadidos de cada personaje con sus armas y peculiaridades, no permiten obtener una imagen clara de lo que es. Así, tal como suena, aunque puede parecer raro, esta circunstancia despista a la hora de jugar.

En cuanto a las opciones, siempre se critica el exceso de parámetros a usar cuando se carga una partida. Con frecuencia los excesos perjudican, pero esta vez el exceso lo es por defecto, ya que con cuatro cosas el juego está listo. ¿Cuál es el problema? Pues que a las pocas horas de juego habrás apurado algunas de las posibilidades de Cyber Gladiators. Salvo algunos efectos de luz que contrastan con la oscuridad general que predomina en el juego, y casi una decena de escenarios, por lo demás no hay mucho en lo que destaque frente a otras ofertas salvo en la obligada evolución propia de las nuevas tecnologías y la experiencia cada vez mayor en este campo de los juegos para PC.

El truco es...

Existen golpes efectivos, pero propinados en determinadas circunstancias, pueden llegar a ser casi mortales. Si calculas bien un salto y, al caer recibe tu contrario un buen golpe, no necesitarás muchos de esos para terminar la partida. Inconvenientes: naturalmente el otro –o la otra– no se va a quedar de brazos cruzados.







Calificación

Cyber Gladiators

Pros: Los gráficos son bastante impactantes aunque también un tanto extraños, pero una cosa es segura: la rapidez de movimientos y los efectos de sonido son algo realmente bueno. En el primer caso, se necesita un potente procesador, pero los enfrentados "vuelan" a través de los escenarios. En el segundo, el sonido –a riesgo de parecer algo extraño– impregna a nuestros héroes de un halo de humanidad impresionante.

Contras: En un primer acercamiento, podemos apreciar el bajo número de contrincantes existentes. Las diferencias entre los "poderes" de unos y otros no son tan acusadas como hubiera deseado y las figuras de los luchadores no se distinguen muy bien: son nítidas, pero con gran cantidad de elementos geométricos que restan credibilidad a sus movimientos.

Frustración interactiva

Necrodrome

El género conocido como Doom sigue dando guerra, y no parece que vaya a terminar de hacerlo por el momento. Clones, evoluciones y retrocesos, variaciones y mutaciones de este clásico, han inundado el mercado desde que apareciera este juego.

Necrodrome se limita a complicar más lo que todo el mundo conoce de sobra: un entorno 3D en el que el jugador tiene que avanzar y arrasar literalmente todo lo que encuentre a su paso. Se trata de una competición en lugares cerrados, denominados arenas, en la que el jugador debe salir victorioso aniquilando a sus enemigos.

Complicando el género

Las complicaciones son muchas y variadas. La primera y más exagerada es el nivel de dificultad, ya que aunque se escoja en el menú la opción de "megatorpe", es bastante difícil durar más de cinco minutos seguidos jugando. Si se intenta empezar jugando en otro nivel, casi no habrá tiempo para apreciar los gráficos del escenario. Tratándose del primer acercamiento del jugador al programa, resulta bastante llamativo que no se pueda acabar este nivel de iniciación en un lapso de tiempo aceptable.

Para continuar complicando el asunto, hay más de 60 teclas para controlar el juego. No es que sea necesario usarlas todas a la vez, pero sí es necesario conocer su función por el siguiente motivo: rizando el rizo, en lugar de tratarse de un personaje que deambula por ahí pegando tiros, SSI ha decidido que el jugador controle un vehículo, con conductor y artillero. Cada uno de ellos puede bajar del vehículo para acceder a ciertas zonas o abrir camino, pero lo mejor de todo es que poseen controles diferentes. Además, el propio vehículo tiene dos zonas de control bien diferenciadas: la torreta y el coche en sí. Si a esto se suman las vistas, teclas para opciones y demás funciones habituales, el resultado es abrumador.

A lo anterior hay que sumar el descontrol de movimiento que se produce cuando sin motivo aparente, las teclas de izquierda y derecha se invierten para confundir aún más al jugador, de forma que su estabilidad emocional peligra seriamente.

Algo bueno

Sin embargo hay que reconocer que a nivel gráfico Necrodrome está muy trabajado, y tanto en alta como en baja resolución ofrece un aspecto bastante aceptable. Aunque muchos gráficos son planos, se consigue mediante diversos efectos una impresión de tridimensionalidad que ilustra cada escenario maravillosamente bien. En cualquier caso, todo elemento decorativo de cada arena es destructible, y si no es a tiros, pasando sobre él con el vehículo.

Las explosiones abundan, y la sangre y los cuerpos desmembrados y hechos pedazos, también. El nivel de gore y algunas de las cosas que se pueden hacer –como por ejemplo atropellar a los enemigos que van a pie– recuerdan demasiado a Roadwarrior, de Gametek.

Como es casi imperativo ya en estos juegos, existen numerosos objetos que aumentarán las









Precio: 7.495
Requerimientos: Pentium 60 MHz, 8MB de RAM, 24 MB de Disco Duro libre, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de Jugadores: 1 o varios
Editor: SSI/Mindscape
Distribuidor: Proein













capacidades de personajes y vehículos, no sólo a nivel de armamento, sino en fortaleza, resistencia y otros factores determinantes. Por supuesto también está la opción de juego en red, que quizá, tal y como es el juego para un jugador, sea lo más aceptable de Necrodrome, ya que juegan personas entre sí y no contra un ordenador preparado y programado para destrozar al jugador en cuestión de segundos.

Preguntas sin respuesta

A pesar de enriquecer el género con posibilidades como bajar y subir al vehículo, el que un jugador controle al conductor mientras otro se ocupa del artillero, e incluso que esto ocurra abordando el coche de otro jugador, Necrodrome es una auténtica locura de control y frustración para el jugador, algo por lo que nadie suele pagar dinero. A nivel gráfico está bastante trabajado, pero una vez más, todo está en inglés, abundando los textos en los informes de misiones así como en la comunicación entre conductor y artillero. Resulta bastante incomprensible que SSI, después –o al mismo tiempo– de hacer títulos como War Wind, caiga en la tentación Doom –que no hay que olvidar que significa condenación– para invertir tiempo y dinero en juegos como Necrodrome, que rebasa con mucho la dificultad media de cualquier producto de estas características.

Un jugador puede controlar al conductor mientras otro se ocupa del artillero

El truco es...

Poco se puede recomendar dado lo especialmente difícil que es Necrodrome. Si de algo vale, no se te ocurra nunca acercarte a una torreta a pie, hazlo siempre con el vehículo tratando de destruirla controlando la torreta de tu coche a la mayor distancia posible.

Calificación

Necrodome

Pros: La idea de introducir la posibilidad de bajar del vehículo para realizar determinadas tareas es muy buena, así como la de que dos jugadores puedan participar del mismo vehículo –uno como conductor y otro como artillero–. Los gráficos están muy trabajados.
Contras: Necrodrome ofrece uno de los peores sistemas de control que se han visto en mucho tiempo, exigiendo al usuario memorizar la función de más de 60 teclas. Si esto no basta para frustrar al jugador, además el nivel de dificultad es excesivo incluso en la opción "megatorpe".

¿Imitación o pastiche?

Privateer 2: The Darkening

Los conocidos creadores de la saga Wing Commander atacan de nuevo con otro título que bien podría ser la quinta parte de dicha serie. Vídeo y combate espacial se combinan en esta compleja producción.

Lev Arris ha sido "rescatado" de un centro médico sin tan siquiera haber podido recuperar su memoria. Dos poderosas facciones criminales que pugnan por el control de las rutas comerciales, el mercado negro, e incluso de los gobiernos, tratan de ganarse a Lev para sus filas. El piloto, que sólo recuerda haber tenido un accidente en su nave, no tiene demasiado claro de qué lado estar, ni tampoco está seguro de las intenciones de ambos grupos.

Solo en Hércules, con un puñado de créditos en su poder, Lev tiene que adquirir una nave, armamento, y algunos suministros indispensables para poder empezar una nueva etapa de su vida. Sus opciones al principio no son demasiado amplias, pero poco a poco podrá ir siguiendo diferentes caminos que le llevarán a unirse a una de las dos facciones y terminar descubriendo qué fue de su vida anterior al accidente, o convertirse en contrabandista o corsario buscado por toda la galaxia –dejando de lado con ello toda la trama del juego–.

Las apariencias engañan

Hasta aquí todo va bien, y el juego ofrece unas posibilidades impresionantes, así como una cantidad de horas de juego que supera con mucho la media que suelen tener los juegos en general. Sin embargo, teniendo presentes algunas de las características de Privateer 2, asombra que Origin siga haciendo más de lo mismo: Wing Commander, su saga más exitosa. The Darkening posee más de tres horas de vídeo, que lo convierte en un largometraje que en ocasiones cansa, y básicamente, el resto del juego es exactamente igual que la cuarta entrega de la conocida serie: una simulación de combate espacial tan complicada de manejar como el más complejo de los simuladores de vuelo.

Por supuesto esto es comprensible hasta cierto punto, ya que The Darkening tiene lugar en el universo de Wing Commander, pero da la impresión de tratarse más de una recopilación de sobras de éste, que de un título totalmente nuevo. Aunque no fuera así, desde luego Origin ha demostrado que su creatividad se encuentra en su momento más bajo, ya que este nuevo título no aporta absolutamente nada a la trillada serie cuya última entrega protagonizó Mark Hammill. Posiblemente haya habido alguna mejora con respecto al núcleo central del programa de Wing Commander, pero ninguna sustancial que quite el hipo.

Los nombres que venden

En esta ocasión también hay conocidos actores como John Hurt –el androide de Alien–, Mathilda May –la espectacular protagonista de La teta y la luna–, o Christopher Walken –de reciente aparición en el juego Ripper, de Take Two–. Con respecto a la película, simplemente decir que además de la presencia de estos y otros histriones, ha sido rodada en los estudios británicos de Pinewood, donde filmes como Superman o las múltiples aventuras del Agente 007 cobraron vida para el celuloide.



Sólo un experto usuario de simuladores de vuelo será capaz de hacerse con los controles de las naves, lo que automáticamente excluye al resto de los jugadores del potencial grupo de compradores de este título. Hay una parte de aventura que viene a través de las escenas de vídeo y que aporta un toque co-

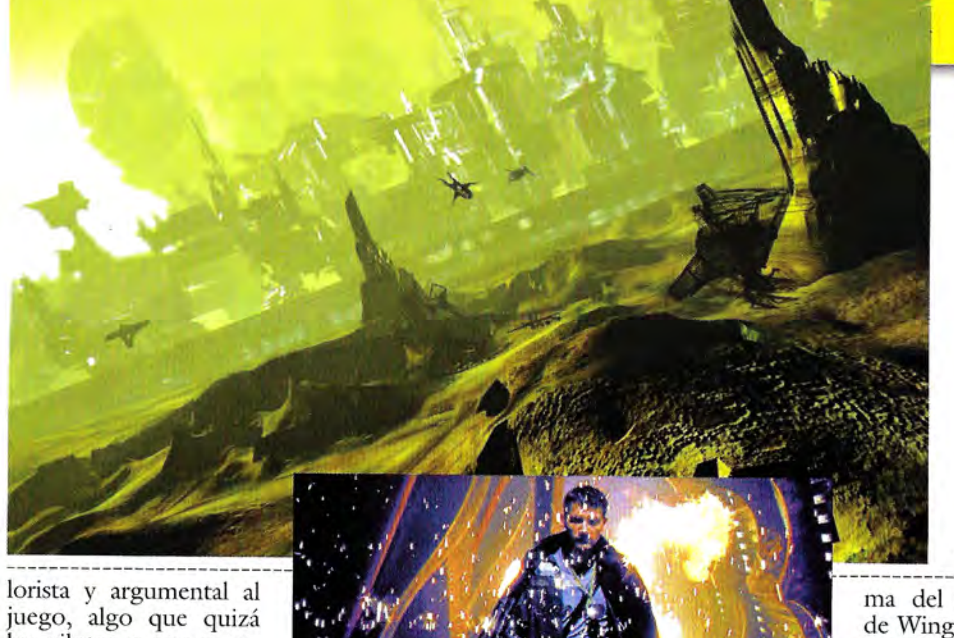








Precio: 8.990
Requerimientos: 486/75 MHz, 8 MB de RAM, 35 MB de disco duro libre, SVGA vesa, tarjeta de sonido, MS-DOS 5.0., ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Origin
Distribuidor: Electronic Arts



Las escenas de vídeo aportan un toque colorista y argumental al juego

lorista y argumental al juego, algo que quizá los pilotos expertos encuentren sobrante y cansino, porque hay un terrible exceso de secuencias no interactivas.

Simulación pura

Por lo demás, múltiples cámaras para obtener variadas vistas de la acción, naves y armas similares a los de Wing Commander, mapas estelares y vertiginosos saltos al hiperespacio, son algunas de las características de Privateer 2. Todos estos elementos, habituales en la saga Wing Commander y numerosos simuladores de vuelo, dificultan la jugabilidad enormemente, ya que no hay dedos en las manos de nadie -salvo mutantes y alienígenas- para manejar las más de 60 teclas y combinaciones de las mismas necesarias para sacar el máximo partido del juego.

Concluyendo, The Darkening es una escandalosa amalgama del motor de Wing Commander IV con una nueva película rodada para la ocasión, pero no resulta mínimamente original, ni tampoco aporta nada que no se pudiera encontrar en la última entrega de la saga. Su sistema de control resulta apto sólo para expertos pilotos de otros simuladores espaciales o de vuelo, y desquicia a cualquier jugador medio que nunca haya jugado con productos de dichas características.



De todo esto se extrae la clara intención de Origin de explotar la gallina de los huevos de oro que fue, allende los mares sigue siendo, Wing Commander. Al igual que sucediera y sucede con las imitaciones de Doom, Origin sienta cátedra en la misma línea con Privateer 2, por lo que nadie debería sorprenderse si en un plazo medio apareciera la tercera entrega o la sexta de Wing Commander ofreciendo otra vez, más de lo mismo. Si se hacen juegos, se hacen juegos que brillen por sí mismos, y no se intentan vender por una película de tres horas, que para cine ya hay toda una industria.

El truco es...

Si ya eres piloto de simuladores de vuelo puedes olvidarte de las restricciones que tiene una nave dentro de la atmósfera terrestre y disfrutar haciendo todo tipo de piruetas en el espacio. Vigila siempre tu retaguardia, sobre todo en las primeras misiones, y raciona el uso de los pocos misiles que podrás comprar al principio del juego.

Calificación

Privateer 2: The Darkening

Pros: Las posibilidades que ofrece el juego para abandonar su trama y convertirlo en el Pirates de Sid Meier quizá le sumen atractivo con respecto a títulos anteriores de Origin. La interpretación de los actores es aceptable.

Contras: Privateer 2: The Darkening no es nada original ni nuevo, sino un simple aprovechamiento de lo que ya había desarrollado para Wing Commander IV pegado a una nueva película que quizá hubiera estado muy bien en el cine o en vídeo.

La vorágine destructora

Bedlam

Minas explosivas, residuos tóxicos y poco amistosos alienigénas, te esperan en este título con reminiscencias de Crusader



Es un juego parecido a los de la saga Crusader, y en él tendrás oportunidad de moverte a través de un escenario concebido en 3D pero con una visión del mismo en segunda persona, por lo tanto deberás conformarte con observar la escena desde una perspectiva de pájaro tomada a cierta altura.

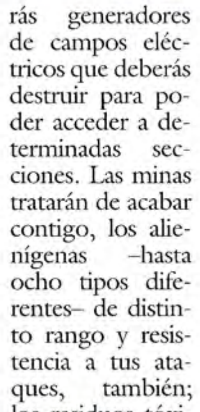
Precio: 7.990
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 Mb de RAM, 100K Disco Duro, Windows 95, SVGA VESA, CD 2x, Compatible Soundblaster. Ídem para DOS.
Nº de jugadores: 1
Editor: GT/Mirage
Distribuidor: New Software Center

que han invadido las propiedades de los humanos y tu misión será recuperarlas o destruirlas para que no las puedan utilizar.

Repartidos a lo largo y ancho de estos complejos encontrarás botones en el suelo que activan elevadores para subir, bajar o alternarse, según sean de color azul, rojo o verde. Asimismo encontrarás generadores de campos eléctricos que deberás destruir para poder acceder a determinadas secciones. Las minas tratarán de acabar contigo, los alienígenas –hasta ocho tipos diferentes– de distinto rango y resistencia a tus ataques, también; los residuos tóxicos que tengas que atravesar te perjudicarán y sólo podrás recuperarte recogiendo ciertos símbolos dorados y grandotes que se encuentran repartidos por la base girando sin parar casi todos ellos. Como ves, no es una perspectiva demasiado alagüeña.







El lugar

En los complejos donde te deposite la nave de transporte en Bedlam estarás tú solo, manejando tu androide a distancia, e inmerso en un mundo repleto de edificaciones, armas, enemigos y trampas. Todo irá por ti, en tu busca, protagonizando una frenética carrera por cobrarse como pieza principal de la caza tu vida; cosa muy normal teniendo en cuenta que tratarás de perjudicarles en lo que puedas. Ellos son alienígenas

Tú mismo

Es como desplazarse en el interior de un mundo microscópico. Naturalmente tendrás posibilidad de moverte de forma más rápida que el resto de tus enemigos, y las armas serán muy eficaces. Dispones de un sinfín armamentístico que consta –entre otros– de diversos tipos de granadas con diferentes tiempos de retardo a la hora de estallar, balas, misiles y el arma del juicio final, que es una auténtica pasada destructiva. Dispondrás de varias vidas y deberás evitar los ataques "destructivistas". Me explico: deberás aprender poco a poco a seleccionar los objetivos y centrarte sólo en el nada sencillo cometido que te ha sido encomendado en tu peligrosa misión.

El truco es...

Mucho cuidado con los túneles ocultos y los muros que puedes destrozar para internarte en los edificios: casi pasan desapercibidos.

Calificación

Bedlam

Pros: Aún con la pantalla abarrotada de representaciones, es loable la gran definición alcanzada y la claridad de sus imágenes. Se cuida hasta el último detalle. El manejo del androide es preciso, sencillo y fluido.

Contras: Si te mueves mucho por la pantalla, el juego puede resultar un poco mareante, dado que podrás moverte a través de una vasta zona en cada campo de "batalla".

Todo el UNIVERSO MULTIMEDIA

Audio - Vídeo, Realidad Virtual, Infografía, Internet, Tecnología digital, Animación 3D, Cibercultura,

todo lo que siempre has querido saber sobre el apasionante universo Multimedia y no has podido encontrar en otras revistas, sólo lo encontrarás en "**EL NUEVO USUARIO MULTIMEDIA**" la publicación que evoluciona a la misma velocidad que la informática.



YA EN TU QUIOSCO CON UN CD-ROM GRATIS

EDITORIAL AMERICA IBERICA

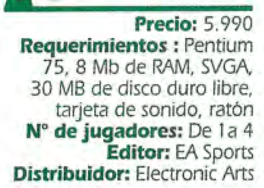
EL NUEVO USUARIO DE **Multimedia**

IMAGEN LIMITE

Cada vez más cerca

NBA Live 97

"A la tercera va la vencida". La tercera edición del juego NBA Live promete convertirse en un número uno. Sus gráficos, jugabilidad y niveles de realismo y simulación lo elevarán hasta un posición tan elevada. La realidad está cada vez más cerca.



Precio: 5.990
Requerimientos : Pentium 75, 8 Mb de RAM, SVGA, 30 MB de disco duro libre, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Como más de uno se habrá dado cuenta, NBA Live 97 es la tercera entrega de la "serie" de juegos de EA Sports dedicada al baloncesto. Primero vino el juego del 95, con su perspectiva tradicional, sus gráficos poco definidos y una jugabilidad excelente, pocas veces vista en un juego de este tipo. Los aficionados al deporte que han llegado a "intimar" con el programa han pasado, y pasarán, muchas horas disfrutando con esta ya anticuada joya.

Luego llegó el 96 y su novedoso sistema de representación virtual del estadio. Si tuviésemos que hacer en la actualidad un artículo sobre NBA Live 96, vistas las mejoras añadidas en el 97, lo titularíamos: "Estadio virtual, mareo no tan virtual". NBA Live 96 y los juegos de otros deportes del mismo fabricante marcaron el camino que deberían seguir los programas en el futuro, lo que ahora es el presente, aunque estas mejoras no fueran nada positivas para el jugador final.



Virtual Stadium mejorado

Los constantes cambios de perspectiva, los travelling (desplazamientos de las cámaras) o los acercamientos al jugador con el balón en los momentos cruciales podían crear en los menos acostumbrados una extraña sensación de desconexión con la realidad. Ni los más expertos jugadores podían aguantar durante mucho tiempo todo el movimiento que producían las cámaras más extrañas, desde la banda, desde detrás de la canasta, desde el aire...



Según parece, EA Sports ha conseguido encontrar la fórmula mágica, a la espera de lo que deparen los juegos del 98 y sus posteriores versiones. Al combinar unos buenos gráficos, cierta sensatez en las diferentes perspectivas y una buena jugabilidad, se obtiene un juego, ante todo, atractivo y muy adictivo.

Los modelos tridimensionales utilizados para formar los diferentes jugadores han sido dotados de una mayor apariencia humana. El mapeado de texturas y las figuras redondeadas que se han aplicado sobre su superficie hacen que los "muñequitos" de NBA Live 97 superen en muchos enteros a los del 96 (¡menuda diferencia!). A pesar de que la versión analizada era una beta, se puede constatar la desaparición de la mayoría de los efectos de luz y reflejos que poseía el juego anterior, y que ralentizaban en gran medida su funcionamiento real. Los pabellones deportivos crean ahora una mayor sensación de profundidad; los espectadores parecen más auténticos.

También en las perspectivas y cámaras se han llevado a cabo muchas modificaciones. Su número se ha reducido hasta quedarse en las que de verdad aportan algo al jugador; sin variaciones extrañas como ocurría anteriormente. Además, se ha mejorado el desplazamiento de la cámara consiguiendo que la imagen se mueva en la pantalla con mucha más estabilidad, sin los movimientos innecesarios que consiguen marear a cualquiera.

Jugabilidad al máximo

Todos los puntos anteriores redundan en un aspecto funda-







Los modelos 3D utilizados para formar los diferentes jugadores han sido dotados de una mayor apariencia humana

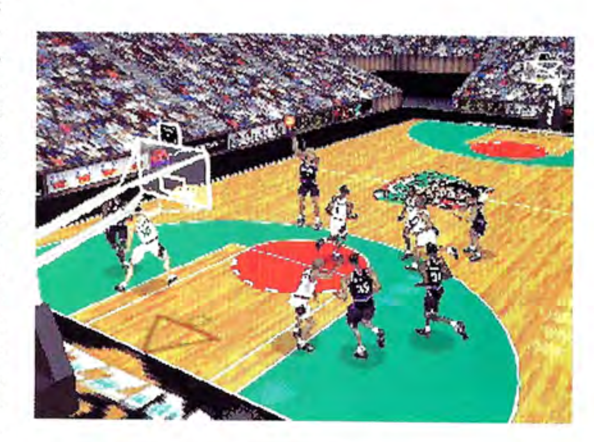


mental, que no debería olvidarse por muy sofisticadas que sean las técnicas empleadas en el desarrollo de un juego: la jugabilidad. Obviamente, la maniobrabilidad con este juego nunca llegará a los mismos niveles que alcanzó con la edición del 95, pero con un poco de práctica puede quedarse muy cerca. De todas formas, el lector afortunado podrá comprobar que la jugabilidad de NBA Live 97 es infinitamente superior a la de NBA Live 96.

Otro pequeño detalle, que puede ser considerado como una mera curiosidad, es que los jugadores ya no "vuelan" varios metros antes de caerse al suelo. Ahora, cuando un jugador empuja a otro, este se cae apoyando los brazos con unos movimientos bastante parecidos a los de la realidad. Los otros movimientos también son muy fluidos, incluidos los de los mates y entradas a canasta.

El aficionado al buen baloncesto se llevará una pequeña decepción cuando confirme que tampoco esta vez se ha incluido a Michael Jordan como integrante de "su" equipo, los Chicago Bulls. En el juego del 95 y del 96 se escapó debido a su momentánea retirada. Este año, cuando es considerado el mejor jugador de todos los tiempos y su equipo arrasa en la competición, los aficionados a los juegos de ordenador que llevan tanto tiempo persiguiéndolo no van a poder sentir lo que es ser el amo absoluto del baloncesto.

Al pequeño "defecto" anterior hay que sumar, de nuevo, los exigentes requerimientos hardware. Es una tendencia que poco a poco va siendo asimilada por la reducción de los precios de los componentes primordiales del sistema. Pero ya lo dice el dicho, " el que algo quiere, algo le cuesta", y en esta ocasión lo que se consigue es el mejor juego de baloncesto visto hasta la fecha, y no es poco.





El truco es...

Practicar, practicar y practicar. Lo mejor es empezar en el nivel Rookie e ir progresando según se dominan las diferentes técnicas. Los triples con una ligera carrera son casi imparables, eso sí, si los lanza un buen especialista.

Calificación

NBA Live 97

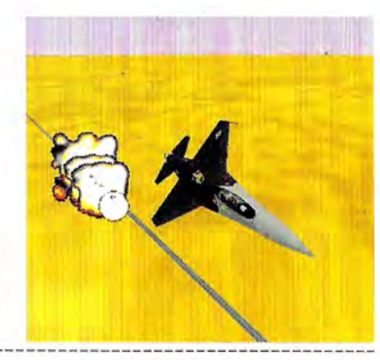
Pros: Los gráficos han mejorado mucho. Es un juego adictivo y muy emocionante. El movimiento de las imágenes es mucho más estable y tranquilo.

Contras: Prácticamente sólo una pequeña pega: Michael Jordan no juega (!).

Saddam vuelve a la carga

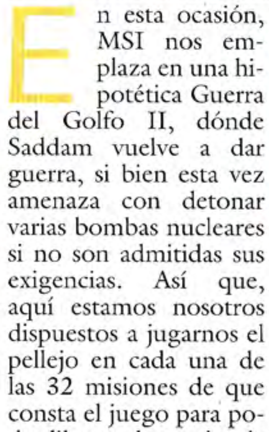
Back to Baghdad

A la segunda va la vencida. El F-16 Fighting Falcon, vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores de la mano de Military Simulation Inc (MSI)





Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90, 16 Mb de RAM, 75 Mb de disco duro, CD-ROM 2x, SVGA PCI o VLB, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Military Simulation, Inc
Distribuidor: Proein



En esta ocasión, MSI nos emplaza en una hipotética Guerra del Golfo II, dónde Saddam vuelve a dar guerra, si bien esta vez amenaza con detonar varias bombas nucleares si no son admitidas sus exigencias. Así que, aquí estamos nosotros dispuestos a jugarnos el pellejo en cada una de las 32 misiones de que consta el juego para poder liberar al mundo, de una vez por todas, de la amenaza de Saddam. Pero a diferencia de la Guerra del golfo, aquí tendremos libertad absoluta pudiendo, incluso, llegar a utilizar bombas nucleares, aunque sólo estarán disponibles en alguna de las 32 misiones que podremos volar, siendo alguna de ellas fieles copias de las voladas en la Guerra del Golfo pudiendo, así saber, dónde se metían los pilotos de la USAF.







Escuela de vuelo

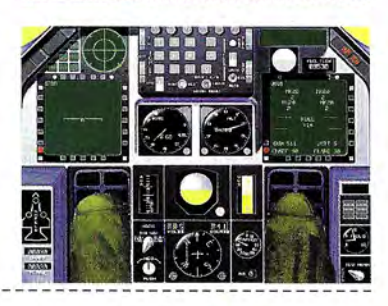
Según han ido pasando los años y han ido evolucionando los ordenadores, los simuladores se han ido complicando, perfeccionando y acercándose cada vez más a la realidad. Back to Baghdad no es una excepción. Cada tecla tiene una función concreta, la cual puede varias si además le añadimos el Shift, Alt o Ctrl, por lo que el controlar el avión y sus sistemas se nos hará bastante difícil, por lo que echará para atrás a gente que sólo quiera volar y no aprenderse un incontable número de teclas. Pero no podemos decir lo mismo en cuanto al resto. Se echa en falta una cabina virtual, tan de moda actualmente y ya, casi, tan imprescindible. En vez de esto, tenemos cuatro vistas de los cuatro puntos cardinales además de unas cuantas vistas exteriores, insuficientes si queremos tener la sensación de ir en un F-16 real. Aunque, realmente, no nos perdemos nada, el exterior (los gráficos) no son nada del otro mundo. Aunque se hayan utilizado fotos aéreas reales, siguen siendo eso, fotos. no hay casi relieve, todo es liso, haciendo que todo sea monótono, aunque cambie la textura del terreno, la sensación es la misma, monotonía. Lo único con relieve son los objetos (camiones, aviones, etc) siendo el único detallado nuestro F-16; el resto son simples representaciones de los objetos reales.

El F-16 es un magnífico avión en la realidad, aunque, en la ficción, no se puede decir lo mismo en este caso. Para los que busquen realismo y calidad puede que este programa no sea la mejor elección; pero para aquellos poco exigentes que lo único que deseen es acabar el trabajo y darle un patada en el mismísismo trasero a Saddam, es la elección perfecta. El simulador podía haber pasado por bueno hace un año pero ahora no es más que otro de los muchos.



El truco es...

Aunque sea pesado, estudia el uso de cada tecla, esto te permitirá conocer a fondo tu avión y llevar a buen término la misión asignada.



Calificación

Back to Baghdad



Pros: Se nos plantea una situación que, aunque un poco remota, puede llegar a ser verdad, ya que la realidad siempre supera a la ficción.

Contras: No aporta nada nuevo, a nivel técnico ha sido superado hace tiempo. Demasiadas exigencias de hardware para un simulador ya desfasado. Lee excesivamente del CD-ROM

COMPUTER GAMING WORLD

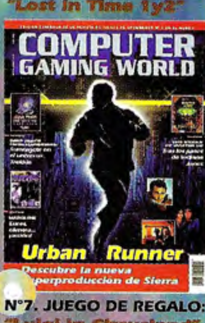
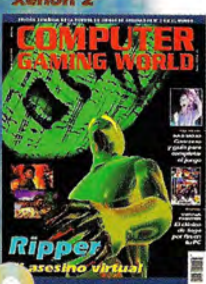
Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento



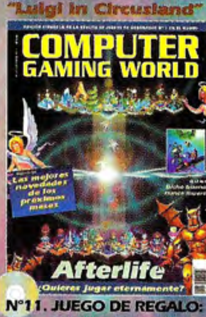



Nº1. JUEGO DE REGALO: "Simon the sorcerer"
Nº2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"
Nº3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"
Nº4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"

Nº5. JUEGO DE REGALO: "RingWorld"
Nº6. JUEGO DE REGALO: "Blue Force"
Nº7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"
Nº8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"







Nº9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"
Nº10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"
Nº11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"
Nº12. JUEGO DE REGALO: "Far West"

La información más seria y veraz sobre el mundo de los juegos de ordenador



Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A.
Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

COMPUTER GAMING WORLD

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números:
(indica con una X los números que deseas)

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12

Nombre
Empresa
Dirección
Población
C.Postal
Telef.
Provincia
Profesión
Edad
CIF/DNI

FORMA DE PAGO:
- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

TOP SECRET

Guía práctica del buen guerrero

A través de los diferentes tiempos y escenarios en que los juegos suelen poner al jugador, éste adopta en la mayoría de las ocasiones el papel de un guerrero, ya sea medieval o futurista. En este especial de trucos te ofrecemos una guía para terminar Dragon's Lair: Time Warp, y unos útiles trucos para otros tres juegos de acción: Crusader: No Regret, Witchaven II y Mechwarrior 2: Mercenaries.

Dragon's Lair: Time Warp

Escenas 1-8:

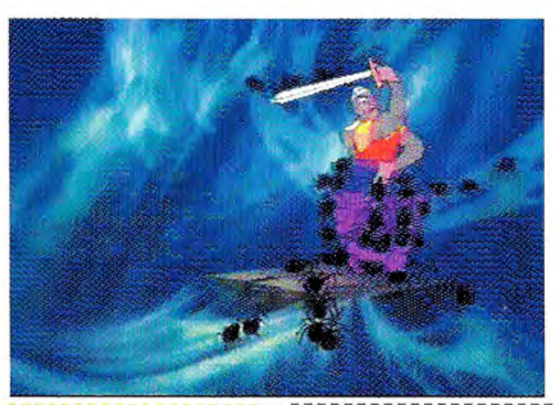


En el desayuno, muévete a la IZQUIERDA antes de que la suegra golpee a Dirk con el rodillo. Cuando llegues al puente levadizo, muévete ABAJO y a la DERECHA para evitar los tentáculos y a la suegra. ¡Debes hacerlo rápidamente! Ya en la entrada del castillo, pulsa DISPARO para golpear a la serpiente y DERECHA para entrar por la trampilla. BAJA rápidamente y pulsa IZQUIERDA para evitar a la serpiente. Cuando suegra y serpiente se conchaben para ir contra ti, ve a la IZQUIERDA para evitar el rodillo y ARRIBA para trepar, ambos movimientos a toda velocidad. Sobre el pilar de piedra, mueve ARRIBA para escapar. Pulsa ABAJO y espera a que la roca empiece a temblar, pulsando entonces ABAJO otra vez. Cuando aparezca la serpiente pulsa DISPARO, ARRIBA, deténte un segundo, y DISPARO de nuevo.

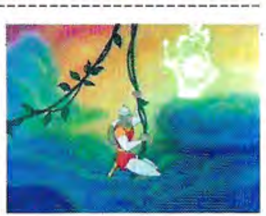
Escenas 9-14:



Muévete ARRIBA para subirte a la máquina del tiempo, DERECHA para entrar en la jaula, IZQUIERDA para evitar a la serpiente, DISPARO para golpearla, e IZQUIERDA para evitar a los cráneos. BAJA para volver a la máquina del tiempo, y DISPARA para golpear otra vez a la serpiente. DISPARA de nuevo para propinarle otro golpe al reptil, IZQUIERDA y espera hasta que atrape las piernas de Dirk, IZQUIERDA para colocarte en posición de ataque, y DISPARO para golpear. Por última vez, vuelve a pulsar DISPARO para golpear a la serpiente, DERECHA para meter la espada en la máquina del tiempo, y DISPARO otra vez para activarla.



Escenas 15-21:



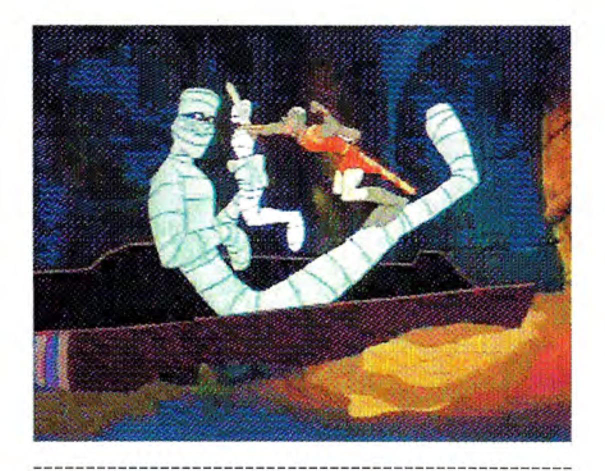
Cuando llegues a la Prehistoria, pulsa ARRIBA para esquivar a los pterodáctilos, y DISPARO dos veces para matar a sendos dinosaurios voladores. Cuando aparezca Mordroc muévete ARRIBA para evitarle, DISPARO para matar al pterodáctilo y rápidamente ARRIBA para evitarle. Pulsa DERECHA para caer al saliente, ABAJO para evitar al dinosaurio volador, DISPARO para matarle. Tras la pausa de la pantalla, ve ABAJO a toda velocidad y DISPARA para matar al nuevo enemigo. Otra pausa e IZQUIERDA, DERECHA y ARRIBA para salir volando del saliente. ARRIBA para seguir a Daphne (espera hasta verla caer), ABAJO para caer en el barro, DERECHA para coger la espada y ARRIBA para subir a la máquina del tiempo.

Escenas 22-31:



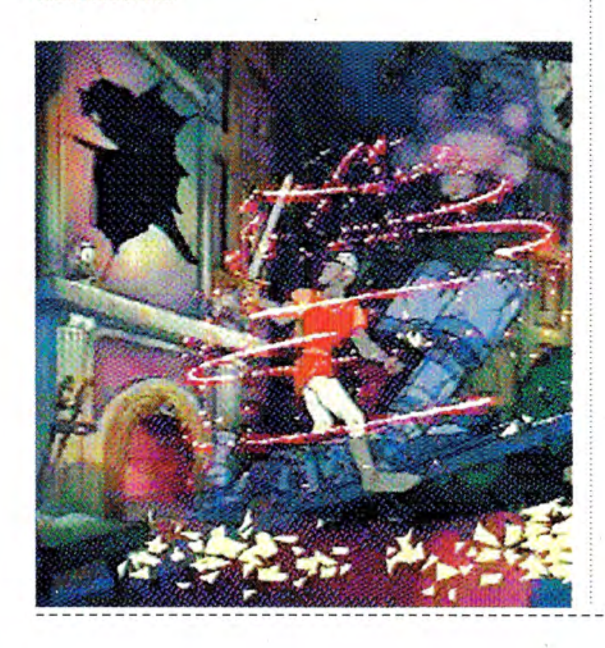
Dirk subirá por la parra automáticamente.
Cuando el Ángel Guardián le ataque, pulsa ABAJO para evitar su varita y ARRIBA para seguir trepando. Ante las puertas del Edén, ABAJO para evitar la varita del ángel, e IZQUIERDA para saltar hacia el castillo. ARRIBA para evitar la varita otra vez, ARRIBA de nuevo para saltar sobre el muro del castillo. Al llegar a la parra, ve a la IZQUIERDA para cruzarla, ABAJO para descolgarte de ella, ARRIBA para saltar, y DERECHA para salir del castillo. Cuando aparezca la serpiente DISPARA para atacar, espera a quedar atrapado por el reptil, pulsa DISPARO, espera un segundo y DISPARA otra vez. DERECHA para que no te coma la serpiente, ARRIBA y cuando Dirk se suba sobre ella, muévete ARRIBA. ABAJO para invertir a Dirk, DERECHA para no ser devorado. DISPARA para golpear a la serpiente en la cabeza, y DISPARO otra vez para activar la máquina del tiempo.





Escenas 32-40:
Mordroc le pone a Daphne el dedo en el anillo. Prepárate para actuar con rapidez. ARRIBA para saltar de la plataforma que cae, y DISPARA muy rápido para tirar la espada, que alcanzará a Mordorc. Cuando el malvado se enfrente contigo, mueve ARRIBA para saltar hacia delante, IZQUIERDA para saltar sobre la plataforma, y mientras estés en el aire, ABAJO para aterrizar. DERECHA para salir de la escena. Pulsa ARRIBA para saltar a la plataforma, DERECHA para evitar la que cae, DISPARO para coger el anillo, e IZQUIERDA para salir de la escena. ARRIBA para evitar el rayo de energía, DISPARO para arrojarle el anillo a Mordroc y morirá… En realidad mutará. Muévete a la IZQUIERDA para bajar de la torre, DISPARA para destruir el saco de gas, y pulsa ARRIBA para evitar la explosión.

Escenas 41-46:
ABAJO para evitar la avalancha, IZQUIERDA para acercarte a Daphne, y ARRIBA para saltar. ABAJO para besar a la princesa y DISPARO para golpear a los pequeños reptiles voladores. Con Dirk apesadumbrado, pulsa DISPARO otra vez para matar a otro reptil. Daphne despertará, y tendrás que pulsar DISPARO dos veces más para matar a sendos reptiles. ¡¡¡TACHAAAAAN!!! ¡Has ganado, final feliz, enhorabuena!







Crusader: No Regret

Para arrancar el juego, utiliza los siguientes comandos tal y como sigue:

REGRET -WARP X   donde X es el número de nivel en que quieres jugar

REGRET - SKILL X donde X es el nivel de dificultad en que quieres jugar

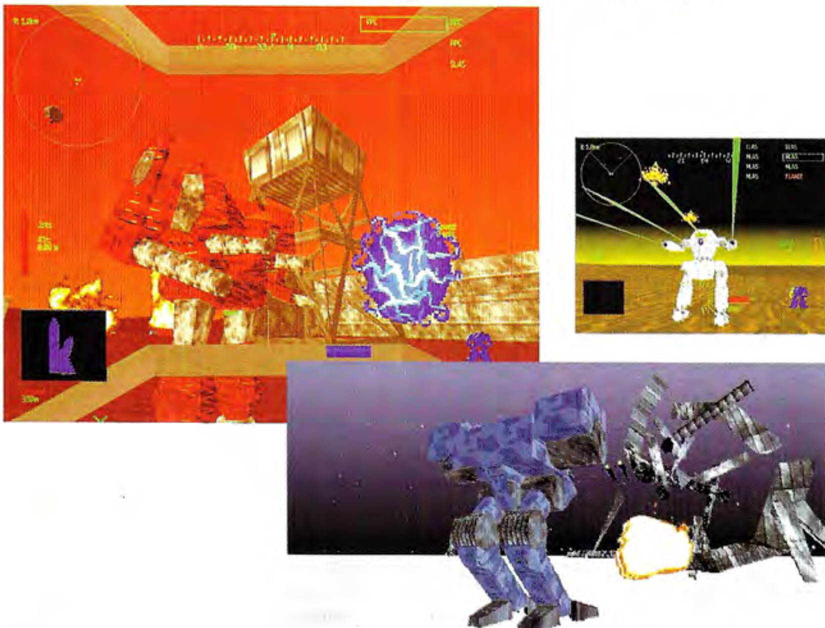
Puedes combinar ambos parámetros en unas sola línea:

REGRET -WARP.X -SKILL X

Mechwarrior 2: Mercenaries

Mantén pulsadas las teclas Control-Alt-Shift mientras tecleas:

superfunkicalifragisexy	- Invulnerabilidad
iseenfireandiseenrain	- Munición ilimitada
ooohhhlllaaalllaaa	- Rastro de calor
itsdabooomb	- El enemigo se suicida cuando lo marcas como objetivo (marcado en rojo)
crazysexycool	- Jumpjets infinitos
inmybeautifulballoon	- Te da Jumpjets





Witchaven II



Para utilizar estos trucos, pulsa la tecla de borrar (sobre la de ENTER), teclea el código que quieras, y pulsa ENTER.

MARKETING	Todas las armas, hechizos, pociones, armadura, llaves y experiencia
EXPERIENCE	10,000 puntos de experiencia
KEYS	Todas las llaves del nivel
NOBREAK	Las armas no se rompen
ARMOR	150 puntos de armadura
SHIELD	Escudo Midian
SHIELD2	Escudo de Cirae
SHOWMAP	Muestra el mapa del nivel
LEVELX	Donde X es el nivel (1-15) al que quieres ir

Para lanzar hechizos automáticamente, sigue el proceso anterior pero tecleando:

MAGICARROW
FIREBALL
FREEZE
NUKE
SCARE
NIGHTVISION
OPENDOOR

Para obtener las pociones que quieras, teclea, sin olvidar utilizar el mismo sistema, lo siguiente:

HEALTH
STRENGTH
INVIS
RESISTFIRE



Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 3 JOYSTICKS SIDEWINDER

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.





Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

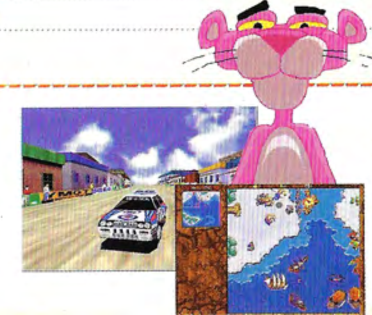


IMAGEN LIMITE

ra configurar tu tarjeta de sonido.

directorio LEYENDAS\BOSQUE de tu dis-

bre la carpeta LEYENDAS y dentro de és-
a doble pulsación sobre el icono DRUIDA.
áginas de texto de la introducción, pulsa
mpezar a jugar pulsando ENTER. Para sa-
o pulsa ESC, y para cargar una partida, L.
ego mientras estás dentro de él, pulsa al
SCAPE y ENTER.

e la pantalla, tienes unas casillas corres-
, y están numeradas con las teclas de
usar un objeto con un personaje o ele-
a la tecla de función correspondiente
talla el nombre del personaje o elemen-
rias pantallas de inventario accesibles a
F10.
os cursores de izquierda o derecha, arri-
ara agacharte. La tecla CONTROL sirve
correr, y el ENTER para hablar con un
jeto.

Con los número 1-2-3 modificarás la velocidad de la acción. Para salvar una partida pulsa S, y para cargarla, L.

...y arranca de nuevo el juego.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:
1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.
2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.
Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).
Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.







INSTRUCCIONES DE LA DEMO

Tratándose de un juego tan peculiar y original como éste, te ofrecemos la oportunidad de que compruebes por ti mismo qué te espera en Neverhood. Claro está que se trata de una versión muy reducida de lo que encontrarás en el juego completo, pero que sin embargo te dará una idea muy definida de lo que vas a divertirte con la versión comercial en tus manos.

En primer lugar, y esto es sumamente importante, la DEMO de THE NEVERHOOD CHRONICLES funciona exclusivamente en Windows 95, y además necesita como mínimo un Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido y Ratón.

Para que el juego funcione correctamente, debes instalar en tu sistema -si no lo está ya-, DirectX 3.0. Si no lo tienes instalado, o no estás seguro de la versión que tienes, puedes ejecutar el archivo de SETUP que encontrarás dentro del directorio DIRECTX -si tienes instalada la versión correcta, no se instalará nada-. Para hacerlo, utiliza el explorador de Windows 95 o examina el contenido de tu unidad de CD-ROM, entra dentro de la carpeta DirectX, y haz una doble pulsación sobre el icono de programa SETUP.

Si quieres optimizar el rendimiento de la demo y tienes espacio suficiente en el disco duro, cópiala a un directorio de tu elección. Para arrancarla, haz una doble pulsación sobre el icono de Neverhood.

INTERFAZ

El interfaz de Neverhood es muy sencillo, pues sólo tienes que utilizar el ratón y cualquiera de los botones para moverte o interaccionar con tu entorno. No existe inventario como tal. Si piensas que un objeto que ya está en tu poder ha de ser utilizado con un elemento de la pantalla, pulsa sobre éste, y si tu suposición era acertada, Klaymen seguirá fielmente tus instrucciones.

No puedes salvar ni cargar partidas, y para salir de la demo sólo tienes que pulsar la tecla ESC.

QUE INCLUYE LA DEMO

En esta demo podrás explorar parte del mundo de Neverhood. Cuando excedas los límites impuestos por el equipo de programación, aparecerá una pantalla informándote de que por ese camino no puedes seguir. Pulsa la barra espaciadora o Escape para continuar donde estabas.

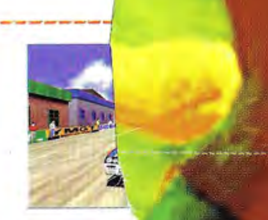
No existe un final que como tal, te diga algo así como "Enhorabuena, has terminado la demo de Neverhood. Ahora cómprate el juego". Simplemente hay cuatro puzzles. Cuando hayas eliminado al monstruo verde que te perseguirá desde su cueva, ya habrás hecho todo lo que se puede hacer en la demo.

...mo
...rhood
...CIONA
...IS-DOS.

5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos .... Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....









INSTRUCCIONES

Todo comenzó un día que fue llorado por muchas generaciones posteriores. Aquella mañana, Arcanadianh el Conquistador, llegó a Iriadanor con el Cristal que no tardó en llamarse DE LAS ERAS, tan grande era su antigüedad. En un imperio ávido de conocimiento aquella noticia supuso grandes esperanzas para los eruditos, pero con el tiempo la trampa en que todos cayeron era un callejón sin salida. Los malignos designios del Cristal contaminaron a sus guardianes, y lo que antaño fue motivo de grandes celebraciones, hoy pendía como una espada de Damocles sobre la cabeza de los súbditos de Iriadanor.

Pero cuando el mal se cernía por doquier, una esperanza comenzó a brillar para el pueblo. Un extranjero sería su salvación. Y mientras el narrador de esta historia contaba a sus nietos una y otra vez la gran Promesa del Oráculo, Talis, un elfo sin importancia, vulgar y corriente, se despertaba con un fuerte dolor de cabeza en medio de un bosque desconocido. Lo último que recordaba eran las palabras de un anciano: ¡¡ NATRHAN ARGHAAB MOSHUR !!, y luego una negrura más absoluta que el olvido.

Desorientado, exhausto y sin fuerzas, intentó recordar pero no pudo. Desde su perspectiva, podía observar algunas de las casas que se encontraban suspendidas de los troncos de los árboles más grandes.

"Un pueblo precavido que prefería salvaguardar sus vidas de los peligros que acechan en la espesura" pensó. ¿Porqué? No tenía ninguna respuesta de momento, pero decidió que lo mejor sería ponerse a investigar en seguida. Las respuestas vendrían más tarde.

No obstante sus dudas, había algo que Talis ignoraba cuando tomó su improvisada decisión de actúar: quizá, y sólo quizá, las respuestas que iba a encontrar a sus preguntas, no fuesen todo lo agradables que él había previsto...

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 386, 4 MB de RAM, VGA, 10 MB de Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Teclado.

INSTALACIÓN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea INSTALAR. Sigue las instrucciones de pantalla. Para jugar con sonido, edita el archivo SETSOUND.TXT que hay dentro del directorio LEYENDAS\BOSQUE de tu disco duro.

INSTALACIÓN WINDOWS 95

Abre el icono de Mi PC, abre el icono de tu CD-ROM; y haz una doble pulsación sobre el icono Instalar. En algunos sistemas, puede producirse un error diciendo que el programa exige una configuración de DOS puro. Ignóralo y continúa la ejecución de la instalación. Cuando ésta termine, lee el archivo SETSOUND.TXT que hay dentro del directorio LEYENDAS\BOSQUE de tu disco duro para configurar tu tarjeta de sonido.

PARA JUGAR

Desde DOS, cambia al directorio LEYENDAS\BOSQUE de tu disco duro y teclea DRUIDA.

Desde Windows 95, abre la carpeta LEYENDAS y dentro de ésta, la de BOSQUE. Haz una doble pulsación sobre el icono DRUIDA.

Para ir pasando las páginas de texto de la introducción, pulsa cualquier tecla. Puedes empezar a jugar pulsando ENTER. Para salir desde el menú de juego pulsa ESC, y para cargar una partida, L.

Si quieres salir del juego mientras estás dentro de él, pulsa al mismo tiempo las teclas ESCAPE y ENTER.

CONTROLES

En la zona inferior de la pantalla, tienes unas casillas correspondientes al inventario, y están numeradas con las teclas de función. Cuando quieras usar un objeto con un personaje o elemento de pantalla, pulsa la tecla de función correspondiente mientras aparece en pantalla el nombre del personaje o elementos de pantalla. Tienes varias pantallas de inventario accesibles a través de las teclas F9 y F10.

Para caminar pulsa los cursores de izquierda o derecha, arriba para saltar y abajo para agacharte. La tecla CONTROL sirve para saltar, el ALT para correr, y el ENTER para hablar con un personaje o coger un objeto.

Con los número 1-2-3 modificarás la velocidad de la acción. Para salvar una partida pulsa S, y para cargarla, L.

PISTAS

Hay objetos y elementos de pantalla que no están disponibles hasta un momento determinado del juego, por lo que no debes asumir que en una pantalla en la que al principio no haya nada, no pueda haberlo más tarde.

Los juegos son para entretenerte y poner a prueba tu ingenio, y en este caso además, se trata de una mera cuestión de habilidad y curiosidad imaginativa. No es una aventura difícil que requiera una experiencia previa, así que no le quites la gracia solicitando pistas.

SERVICIO TECNICO

La Luz del Druida es un juego que en un principio debe funcionar sin problemas en cualquier sistema operativo MS-DOS 6.0 o posterior, e incluso bajo Windows 95. En este último caso, si tuvieras algún problema, intenta reiniciar el equipo en modo MS-DOS y arrancar de nuevo el juego.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.











Ubi Soft



CONCURSO

El concurso

Hace dos meses te presentamos la última producción de Blizzard, un sorprendente juego de rol para cualquier tipo de jugador por inexperto que sea, que además lleva como estandarte un sólido sistema multijugador. Un terrible mal anida en las catacumbas que hay bajo la iglesia de Tristam. Uno de los Tres Hermanos, Diablo, ha sido liberado gracias a la corrupción del alma de Lazarus, fiel consejero del Rey Leoric. El país de Khanduras se ve sumido en el desastre mientras Diablo se apodera paulatinamente del alma de Leoric, y éste estalla finalmente cuando el Señor del Terror vuelve a la vida poseyendo al príncipe Albretch.

Diablo sólo pretende recuperar sus fuerzas para liberar a sus Hermanos, Baal y Mephisto. A pesar de que su debilidad le impide enfrentarse con otros demonios o ángeles, para un humano cualquiera constituye un enemigo más que formidable.

Como guerrero, hechicero o rogue, tu misión es adentrarte en estas catacumbas e impedir que Diablo logre realizar sus planes. Acero y magia se unirán en ti para ayudarte en tan peligrosa tarea.

Computer Gaming World y Ubi Soft, distribuidora de los productos de Blizzard para PC en España, te ofrecen la posibilidad de participar en un sencillo concurso cuyos ganadores tendrán oportunidad de conocer de primera mano el objeto de esta competición: Diablo. Sólo tienes que contestar correctamente a las siguientes preguntas basándote en tus conocimientos sobre el juego y la compañía, y enviarnos el cupón correspondiente con tus datos.

Preguntas:

1.- ¿Cuál es el juego insignia que catapultó a Blizzard hacia la fama?

2.- ¿Cómo se llama el asesino que debes matar en el primer nivel?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso DIABLO")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las dos preguntas que formulamos, se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los diez premios del concurso, compuestos por 1 Juego Diablo, 1 alfombrilla de ratón de Diablo, 1 embellecedor de monitor de Diablo y 1 póster de Warcraft II. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Marzo de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 14 de Marzo de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Marzo de 1997, publicándose el resultado en el número 17, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre
Apellidos
Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

Respuestas:

1. ....
2. ....

Premios: 10 lotes que incluyen:

- 1 Juego Diablo
- 1 alfombrilla de ratón de Diablo
- 1 embellecedor de monitor de Diablo
- 1 póster de Warcraft II



Lo último de  en 



FIFA ´97

La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D+ TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego " En alta velocidad" ofrece la opción de un ritmo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo en la simulación. FIFA´97: Emoción Capturada.

5.895



NBA LIVE´97

Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live´97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y la atmósfera de la cancha. La experiencia de juego captura toda la emoción, ansiedad, velocidad y potencia de uno de los juegos más duros y frenéticos del mundo. Vive el mundo de la NBA en tu casa.

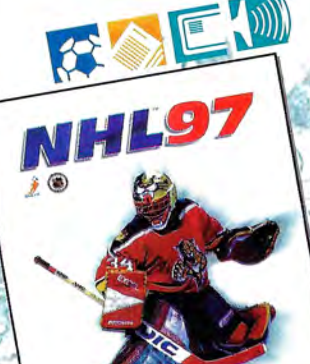
5.795



MADDEN ´97

El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara, y un ritmo de acción muy veloz, junto con el inimitable estilo de los comentarios de Madden, estadios tridimensionales y movimientos capturados al detalle, son algunos de los elementos que llevan toda la emoción del fútbol americano a su propia casa.

5.795



NHL ´97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increíbles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción. No te pierdas la velocidad y realismo de uno de los juegos más trepidantes y favoritos de Norteamérica.

5.795



DESTRUCTION DERBY 2

Los nuevos choques muestran trompos y vueltas de campana en tiempo real ofreciendo efectos de lo más realista (llamas, explosiones, chispazos), todo se puede convertir en verdadera chatarra, ya que el capó y el maletero saltan con los impactos, los coches pierden las ruedas... Los circuitos, más largos y anchos y con curvas más pronunciadas, rodeados de colinas, baches, cruces y túneles, permiten espectaculares efectos...

7.495



SHERLOCK HOLMES II

En esta aventura victoriana que se desarrolla en más de 50 lugares distintos, Sherlock Holmes deberá resolver escabrosos crímenes, velar por la seguridad nacional de su país, salvar al gobierno de un escandaloso ridículo, y proteger el honor de la familia real. Todo un día de trabajo para el detective más famoso de todos los tiempos. Descubra fascinantes escenarios renderizados en tres dimensiones.

6.495



SYNDICATE WARS

Syndicate ha vuelto más explosivo que nunca. Los gráficos son aún más asombrosos, la atmósfera más tenebrosa y las armas más destructivas que nunca. Entre las nuevas características un entorno tridimensional que permite todos los ángulos de visualización, una batería de armas de increíble potencia, y la opción de controlar dos facciones de combate. Es la guerra de los sindicatos del crimen.

6.495



F-22 LIGHTING II

Volar a través de un vasto paisaje cubierto por un sangrante cielo rojo. Luchar a vida o muerte dejando atrás al enemigo tantas veces como sea posible, una dura prueba con la que no te habías enfrentado antes. Quedará fascinado al volar sobre un mundo lleno de excepcionales gráficos , siendo testigo de las lamentaciones y crujido de dientes de sus enemigos en un glorioso sonido Dolby Surround.

7.495



Para tus pedidos telefónicos















Lista de ganadores

Los ganadores de los 6 juegos FURY3 del sorteo publicado en el nº12 de CGW son los siguientes:

José Serrano Zamorano........................Madrid
Marc Zamora Torrellas..........................Girona
José Luis Extremera Martínez............Córdoba
Juan Manuel LLedó Fernández...........Alicante
Diego Alonso Rodriguez.......................Oviedo
Brian Martínez Rodriguez..................Valencia

Los ganadores de las 3 COLECCIONES DE CLÁSICOS LUCAS del concurso AFTERLIFE publicado en el nº12 de CGW son los siguientes:

Fco. Javier Navarro Ruiz...............Ciudad Real
Jesús Cordero Ballesteros..................Valencia
Daniel Elizalde Selva............................Madrid

Los ganadores de los 5 lectores de CD-ROM del sorteo FAR WEST publicado en el nº12 de CGW son los siguientes:

Omar Muquebil Rodriguez...............La Coruña
Juan Pablo Saavedra Luchena..............Madrid
Luis Andrés Alvarez González.............Asturias
Juan Carlos Parga Gallardo...................Cádiz
Francisco Javier Frutos Marcos.......Valladolid

El próximo mes, en Computer Gaming World:

Arakhas el Oscuro

Un sensacional juego gratis, con tu revista



LOS MEJORES JUEGOS DE AHORA Y DE SIEMPRE



ESTÁN EN TU





MARATHON 2



PLUTONIUM PAK



DUKE! ZONE



W! ZONE



DUKE NUKEM 3D







MANUAL EN ESPAÑOL

PANTALLA EN INGLÉS







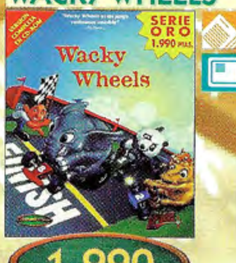




TERMINAL VELOCITY	RISE OF THE TRIAD	WACKY WHEELS	ONE MUST FALL	RAPTOR	WOLFENSTEIN
1.990	1.990	1.990	1.990	1.990	1.990













Ven a tu CENTRO MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆**514 39 98**
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆**546 79 59**

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆**26 06 43**

ASTURIAS NUEVO CENTRO
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆**534 37 19**

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ✆**296 69 23**
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ✆**464 46 97**
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13 NUEVO CENTRO
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆**713 61 16** NUEVO CENTRO

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆**48 66 00**

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆**22 47 29**

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆**23 46 51**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆**23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆**25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆**59 92 88**

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆**527 82 25**
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆**378 22 22** NUEVO CENTRO
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆**643 62 20** NUEVO CENTRO
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆**617 11 15**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆**246 38 00**

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆**40 55 73**

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆**26 16 81**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆**43 67 50**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆**467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆**29 30 83**

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆**333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1 PROXIMA APERTURA

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆**21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆**53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆**371 13 16**

PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L..237 ✆**371 13 16**

...o llámanos*





* *Gastos de envio 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes*



Top CGW



TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Simon the Sorcerer 2	ERBE
3	Bad Mojo	Arcadia
4	D	Arcadia
5	Congo	CIC



TOP 5 ACCION

1	Duke Nukem 3D	Friendware
2	Quake	N.S.C.
3	Mortal Kombat III	N.S.C.
4	Los Justicieros	Dinamic
5	Time Commando	Electronic Arts



TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
2	PC Fútbol 4.0	Dinamic
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	NBA Live '96	Electronic Arts
5	Virtual Pool	Arcadia

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Top Gun	Proein
3	EF-2000	Arcadia
4	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
5	Silent Hunter	Proein



TOP 5 ESTRATEGIA

1	Z	Virgin
2	Warcraft II	Ubi Soft
3	Civilization II	Proein
4	Command & Conquer	Virgin
5	Caesar II	Coktel

TOP 50

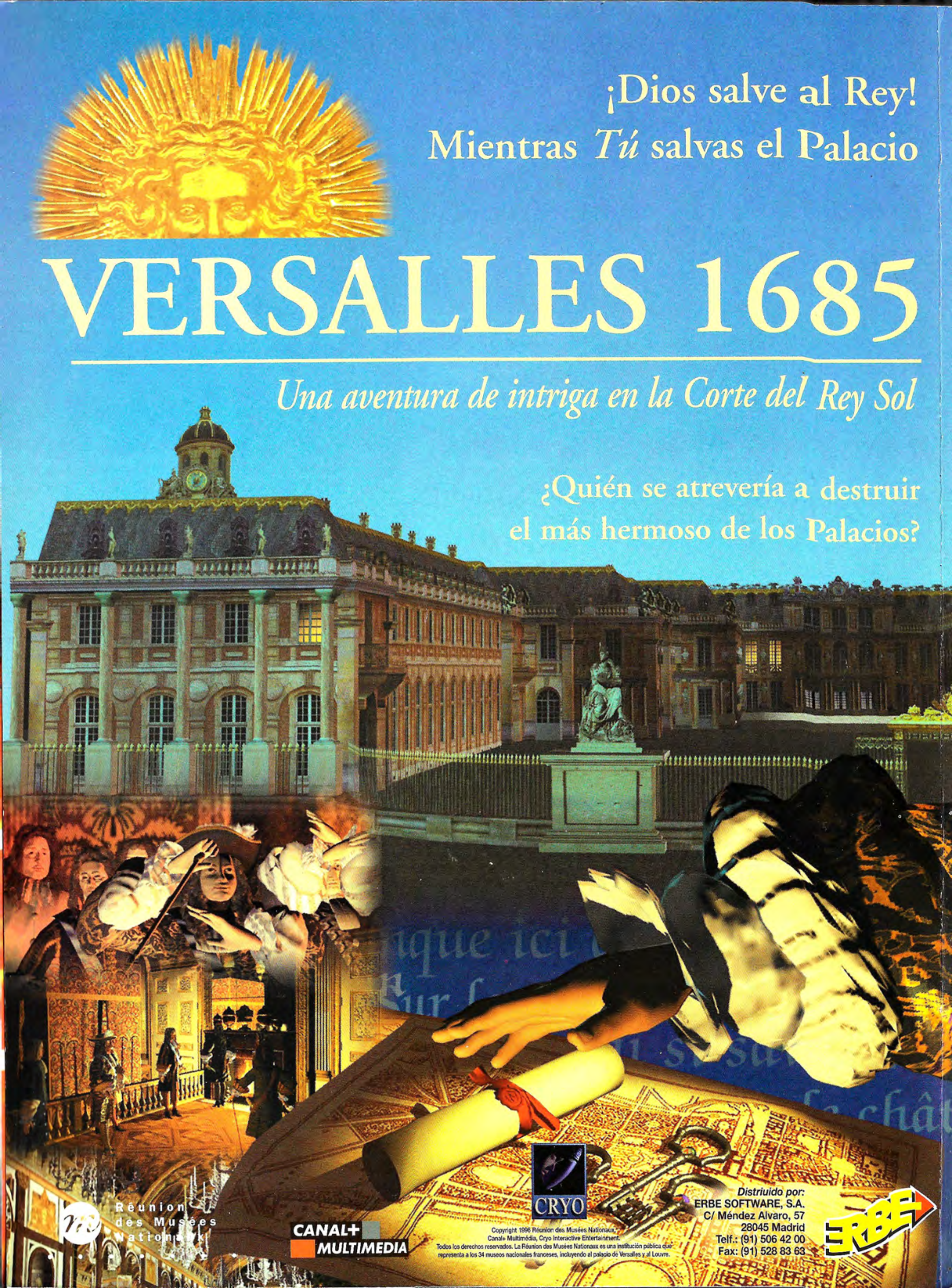
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
2	Quake	New Soft. Center	ACC.
3	The Dig	ERBE	AV/R.
4	Z	Virgin	EST.
5	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
6	Doom II	ERBE	ACC.
7	Grand Prix 2	Proein	SIM.
8	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
9	Civilization II	Proein	EST.
10	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
11	Command & Conquer	Virgin	EST.
12	Fifa Soccer 96	Electronic Arts	DEP.
13	Caesar II	Coktel	EST.
14	D	Arcadia	AV/R.
15	Top Gun	Proein	SIM.
16	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
17	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
18	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
19	Congo	CIC	AV/R.
20	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
21	Broken Sword	Virgin	AV/R.
22	Rayman	Ubi Soft	ACC.
23	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
24	Megarace 2	Proein	ACC.
25	Hexen	New Soft. Center	ACC.
26	Worms	Arcadia	ACC.
27	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
28	EF-2000	Arcadia	SIM.
29	The Need For Speed SE	Electronic Arts	ACC.
30	Dark Forces	ERBE	ACC.
31	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
32	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.
33	Screamer	Virgin	ACC.
34	Virtua Fighter	Sega	ACC.
35	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
36	Touché	Proein	AV/R.
37	Myst	Electronic Arts	AV/R.
38	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
39	Sim Tower	ERBE	EST.
40	Gabriel Knight 2	Coktel	AV/R.
41	Heretic	New Soft. Center	ACC.
42	Sonic CD	SEGA	ACC.
43	Ripper	Proein	AV/R.
44	Abuse	Electronic Arts	ACC.
45	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
46	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
47	NBA Live '96	Electronic Arts	DEP.
48	Urban Runner	Coktel	AV/R.
49	Full Throttle	ERBE	AV/R.
50	Bug!	Sega	ACC.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia



http://www.friendware-europe.com

http://www.friendware-europe.com



¡Dios salve al Rey!
Mientras *Tú* salvas el Palacio
VERSALLES 1685
Una aventura de intriga en la Corte del Rey Sol
¿Quién se atrevería a destruir
el más hermoso de los Palacios?
Réunion
des Musées
Nationaux
CANAL+
MULTIMEDIA
CRYO
Copyright 1996 Réunion des Musées Nationaux, Canal+ Multimédia, Cryo Interactive Entertainment.
Todos los derechos reservados. La Réunion des Musées Nationaux es una institución pública que representa a los 34 museos nacionales franceses, incluyendo al palacio de Versalles y al Louvre.
Distriuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 506 42 00
Fax: (91) 528 83 63
ERBE